extra WYDANIE SPECJALNE WRZESIEŃ 2000 NR 2 CENA 4.90 zł

CLICK!

nr indeksu 358932

The Sims

Kariery Simów • Nowe wnętrza, nowe możliwości • Przedmioty

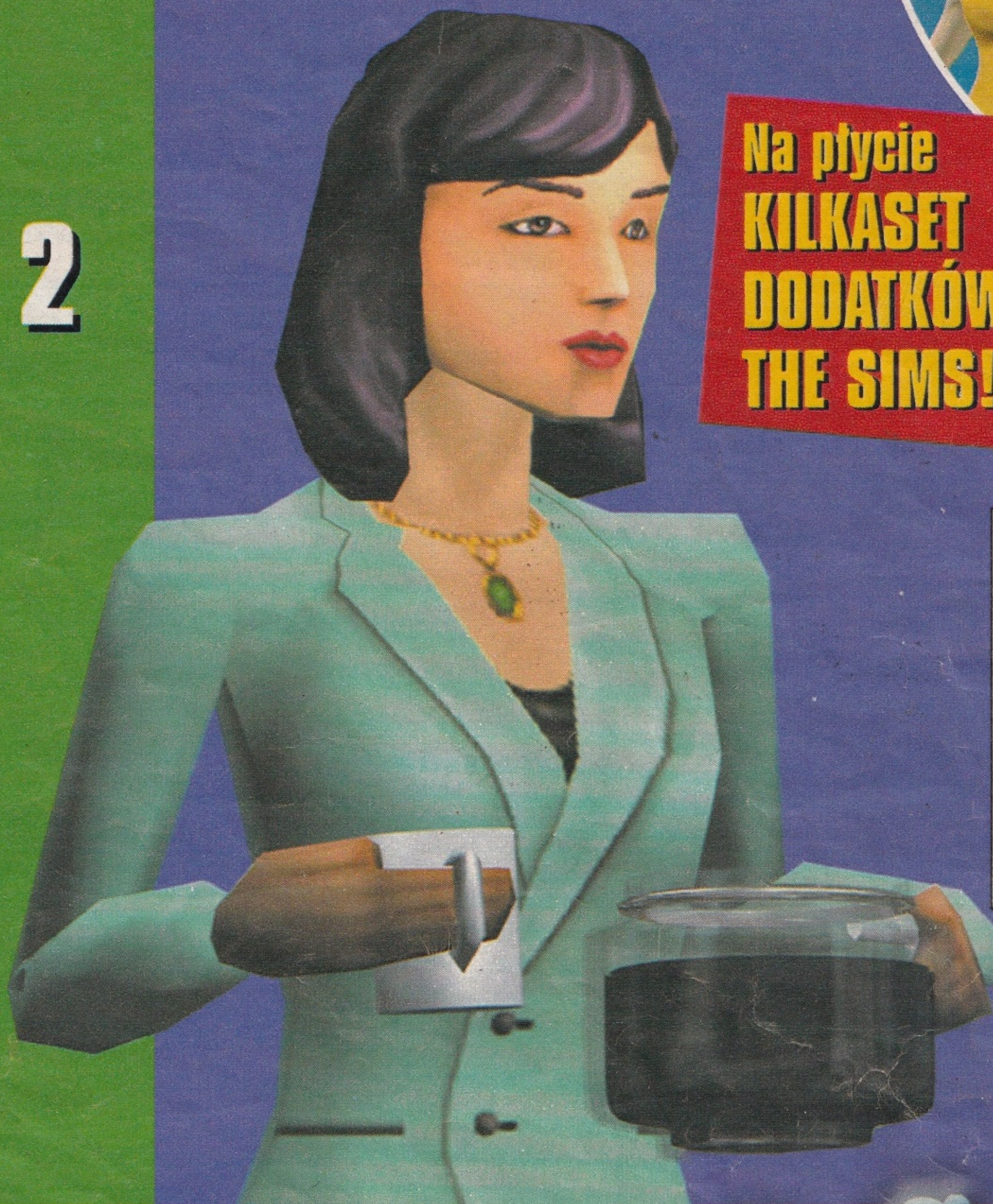


DEMA

Heavy Metal F.A.K.K. 2
NASCAR Heat
Blair Witch Project
Sudden Strike

EXTRA

Faraon Megapack



Na płycie KILKASET DODATKÓW DO THE SIMS!


ISSN 1509-0558
9 771509 055006 92



The SIMS™
Światowe życie



2 SIM-PLAKATY!

Kupon zniżkowy: KUP SIMY TANIEJ

SPIS TREŚCI

CLICK! extra

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Malwina Kalinowska, Agnieszka Trzebska (korekta)

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Marta Cichocka, tel. (022) 51-70-244

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (kier. działu) tel. (022) 517-01-84, Dariusz Trzciński, tel. 517 02 55, Lidia Bednarz, Agata Przonek, Beata Hentosz

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców.

ISSN 1509-0558

Witajcie ponownie!

Po pierwszym wydaniu numeru specjalnego CLICKA! zasypaliście nas listami i e-mailami z prośbą o przygotowanie kolejnych dodatków. Teraz mamy okazję spełnić wasze życzenie.

Zaledwie ponad pół roku temu miała miejsce premiera THE SIMS. W krótkim czasie ta prosta z pozoru gra, której treścią są codzienne perypetie małych ludków, zdążyła opanować cały świat. Sukces Simów skłonił producentów do przygotowania niesamowitego dodatku, wzbogacającego grę – THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE. A za rok w sklepach pojawi się także całkiem nowa gra – SIMSVILLE.

Oczywiście nie mogliśmy pozostać obojętni na historyczne wydarzenia – przedstawiamy wam CLICK! extra WSZYSTKO O THE SIMS I NIE TYLKO...

Z naszego dodatku dowiecie się wszystkiego, co powinien wiedzieć prawdziwy Simofanatyk. Jak wychować swojego Sima, czy urządzić dom w stylu gotyckim, czy może kolonialnym? Czym grozi wymiana żarówki w łazience w trakcie kąpieli? O tym wszystkim przeczytacie na naszych stronach.

Nie zapomnieliśmy także o płycie CD z najnowszymi demami i filmami. Na naszym krążku znajdziecie także extra prezent: najlepsze dodatki (skóry, tapety itp.) do gry THE SIMS.

A więc – miłej zabawy!

redakcja CLICK!

Moda i szyk

...czyli nowe stare Simy

Znowu twoja ulubiona rodzinka! Ale teraz jest znacznie więcej możliwości urządzania świata Simów. W THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE mogą grać zarówno starzy wyjadacze, jak również ci, którzy nigdy wcześniej nie widzieli Sima na oczy. A jest co oglądać!

Wszyscy pamiętają, jaką popularnością cieszyły się wirtualne zwierzątka w wersji kieszonkowej. Od pewnego czasu można „hodować" także ludzi. Nawet całe rodziny. Masz możliwość budowania dla nich domów, planowania karier zawodowych, wybierania i wychowywania dzieci. A nawet kształtowania osobowości! Dodatek do gry THE SIMS jest rozwinięciem wersji podstawowej. To wciąż ten sam dobry produkt, ale wzbogacony o szereg nowych elementów, możliwości i rozwiązań.

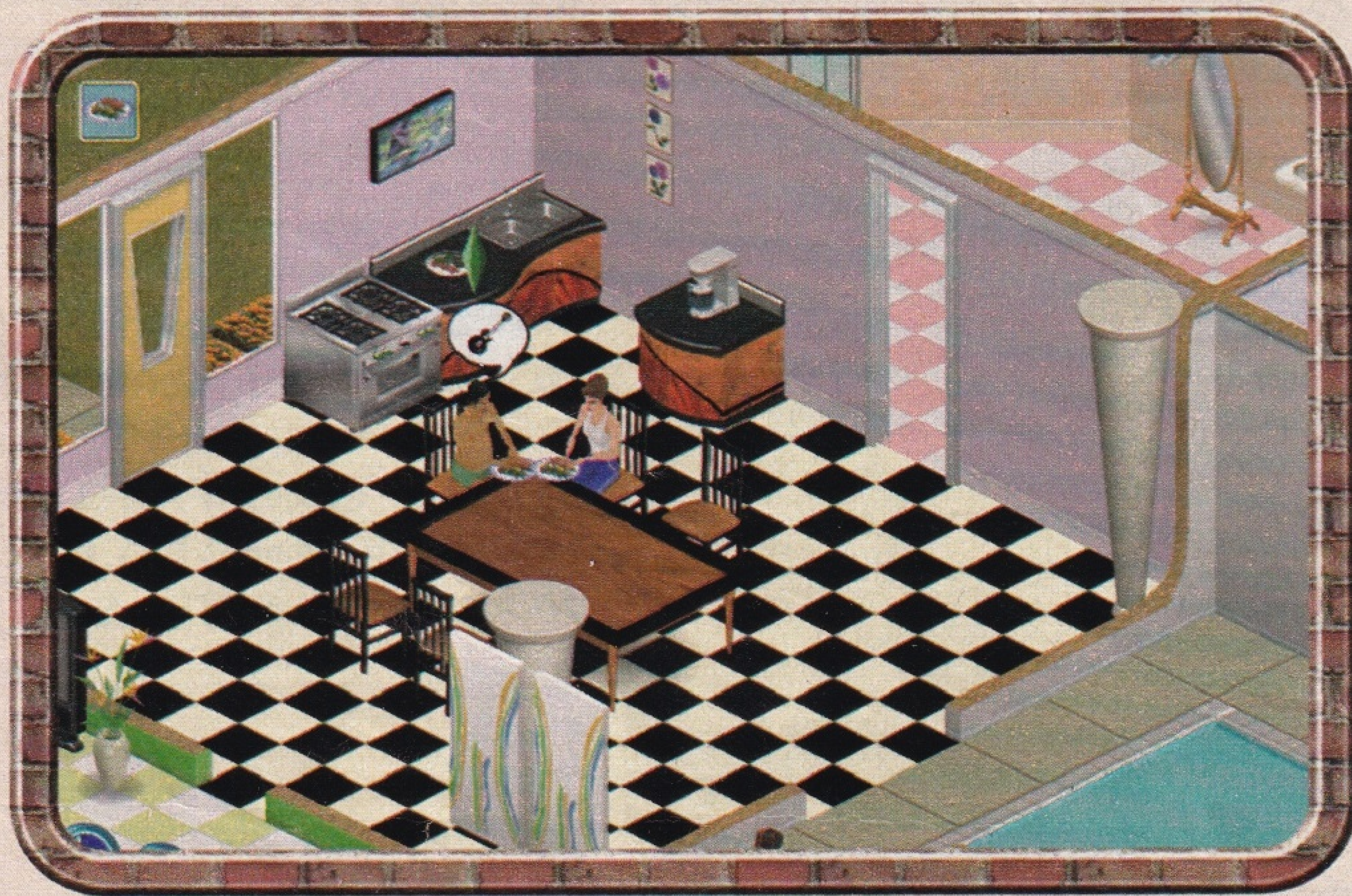
WITAJ W SIMCITY!

Pierwsza nowość dotyczy miejsca, w którym osiedlisz rodzinę. Masz do wyboru aż pięć plansz. Wszystkie mają tę samą topografię terenu i rozkład ulic, co plansza z pierwszej części. Różnią się tylko stopniem zasiedlenia. Na pierwszej planszy jest sześć domków, z czego dwa są zamieszkane. W jednym z nich – po staremu możesz przejść przez „samouczek". Na drugiej planszy stoją tylko trzy domki i tylko w jednym z nich mieszka rodzina. Pozostałe trzy plansze są całkowicie puste, możesz je zabudować i zasiedlić wedle własnego uznania. Do wszystkich plansz masz stały dostęp w trakcie gry, jedynym warunkiem jest zapisanie (lub nie) stanu gry. Daje to możliwość obserwowania i kontrolowania bardzo dużej ilości rodzin, albo też „podzielenia się" grą z młodszą siostrą. Wystarczy, że odstąpisz jej jedną planszę i możecie grać na zmianę, nie wchodząc sobie w drogę.

Postacie tworzy się i kontroluje tak samo, jak w wersji podstawowej. Teraz jest jednak więcej możliwości kreowania wizerunku Sima. Do wyboru jest więcej „główek" i strojów. Pojawiły się także odpowiednie ubiory stylizowane. Możesz przebrać Sima za Robin Hooda, wojowniczą Xenę lub Niemca w stroju tyrolskim.

W ŚWIATOWYM ŻYCIU możesz wybrać zupełnie nowe formy architektoniczne, stylizowane elementy wyposażenia wnętrz, a także szereg nowych przedmiotów. W tym również magicznych!

Poza tym każdy Sim może podjąć nowy rodzaj pracy. Wybór karier zawodowych bardzo się poszerzył. Jest też więcej sposobów na podnoszenie umiejętności.

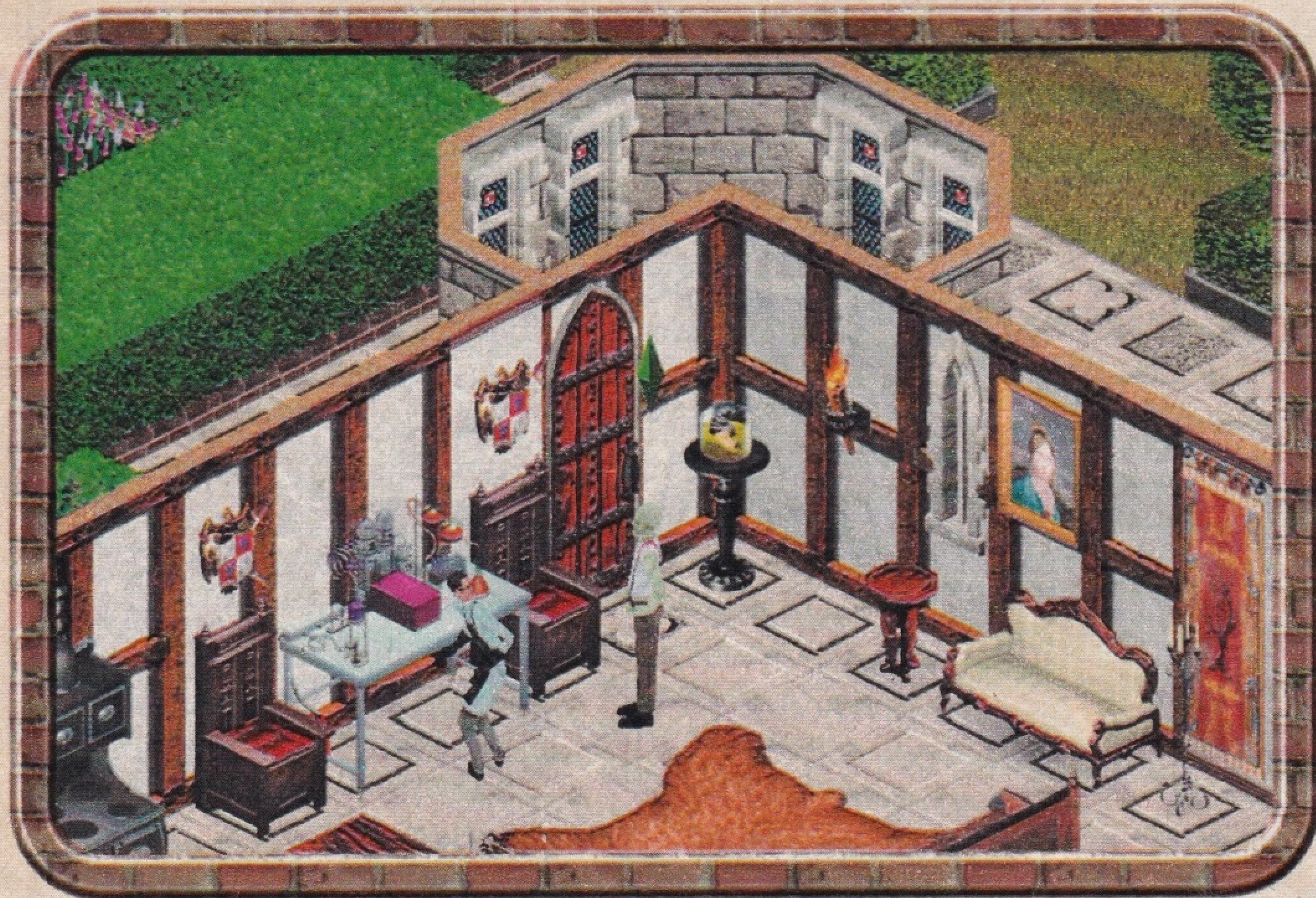


Teraz twoi Simowie będą mogli prowadzić naprawdę Światowe Życie na bardzo wysokim poziomie

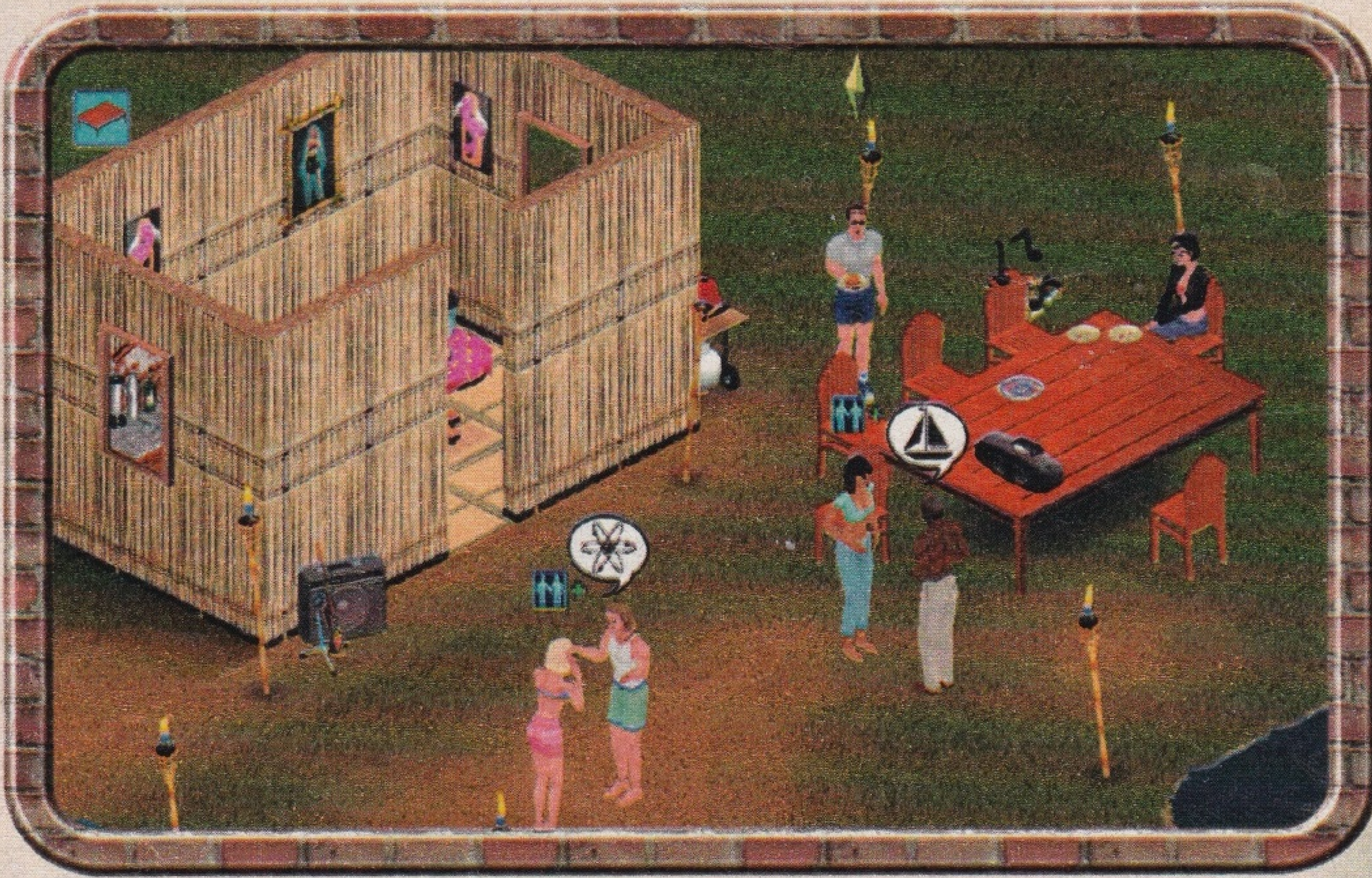
Z SIMAMI POD JEDNYM DACHEM

THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE to gra, w której się nie strzela. Ten fakt od razu może zniechęcić do niej miłośników krwawej jatki. Jedyny trup, na jakiego możesz się natknąć, to twój bohater, który umarł na skutek twojego niedbalstwa. Martwy leży ci na sumieniu – taki zimny i smutny. Może z czasem, twórcy gry wpadną na pomysł, aby dać Simom broń do ręki, żeby zlikwidowali swoje teściowe i przykrych sąsiadów. Tymczasem jednak może nawet amator gier wojennych zapragnie czegoś innego. To „coś innego" to właśnie SIMS. Ta gra daje możliwości, jakich nie ma nigdzie indziej. Jak w filmie „Truman Show" obserwujesz prywatne i zawodowe życie bohaterów. A nawet więcej, bo sterujesz nim. Ingerujesz w najbardziej intymne sfery życia. Odprowadzasz swoich Simów do łazienki i toalety. Patrzysz, jak śpią, i w każdej chwili możesz ich obudzić. Aranżujesz im randki i małżeństwa, każesz im przytulać żony i wychowywać dzieci. I tylko od twojej decyzji zależy, ile tych dzieci będą mieli. Czasem bardzo przyjemnie jest zemścić się na kimś wirtualnym za własne krzywdy doznane od rodziny i sąsiadów. To jest właśnie sedno tej gry!

Niestety, nic nie ma za darmo! Nieraz trzeba cierpliwości, główkowania i czasu albo refleksu, aby osiągnąć w grze to, co sobie zaplanowałeś. W tej grze przede wszystkim się tworzy, ale można również niszczyć. I to jak efektownie! W każdej chwili możesz sprawić, że rodzina znaj-



Jeśli najadą cię sąsiedzi, możesz schować się do narożnej baszty i myśleć o wysadzeniu się za pomocą baryłki prochu



Co to za sielski obrazek. Czyżby Simy postanowiły wybrać się na wakacje? A może to zwykła impreza w ogrodzie



Czy te jajowate fotele czegoś ci nie przypominają? Ależ to futurystyczny styl rodem z Men In Black

dzie się na bruku albo wręcz wymrze. Wszystko zależy od twojego widzimisię.

BESTSELLER

Ta gra zdobywa tysiące miłośników na całym świecie. Można się tylko cieszyć z faktu, że dodatek ŚWIATOWE ŻYCIE pojawia się na naszym rynku w polskiej wersji językowej. Tłumaczenie jest bardzo udane, zabawne opisy przedmiotów zostały zręcznie spolszczone. Dzięki temu „tryb zakupów" w grze to wielka Księga Dowcipów.

Dźwięk również jest bardzo sympatyczny, chociaż w porównaniu z niektórymi grami przygodowymi wypada dość blado. Można jednak wprowadzić do gry własną muzykę.

Jednym z większych atutów jest grafika. Istnieją trzy opcje odległości, z których można oglądać świat gry. Im bliżej, tym lepsze wrażenia, a przy największym zbliżeniu można wprost zacząć wydawać jęki zachwy tu. Możesz bowiem zauważyć najdrobniejsze gesty, jakie wykonuje postać (a ma ich całkiem duży arsenał!). Wszystkie elementy wystroju wnętrz to prawdziwe arcydzieła sztuki graficznej. Każdy przedmiot ustawiony w domu Simów, czy to szafa, czy dywan, czy lampa, a nawet tapeta i podłoga, ma swój nie powtarzalny klimat i kolor. Im lepszy monitor w komputerze, tym więcej widać szczegółów.

Najciekawszą bodaj cechą gry jest fakt, że nie można w nią wygrać. Można prowadzić bohaterów przez życie niemal w nieskończoność. Zmieniać im domy, powiększać rodzinę i grono przyjaciół. Nie grozi niebezpieczeństwo, że gra się skończy, zanim opadnie zainteresowanie i ochota do grania. Nie grozi frustracja wygrywającego, że „to już wszystko". Grasz tak długo, jak sam chcesz. A to wielki plus!

Do minusów natomiast zaliczyć należy fakt, że każdy Sim porusza się jak mucha w smole, jeśli za punkt odniesienia przyjąć zegar w grze. Zegar ten odmierza czas życia Simów w minutach i godzinach. Według tego zegara czas potrzebny na podniesienie ze stołu gazety i wyrzucenie jej do kosza może zająć nawet pół godziny! W związku z tym ryzyko spóźnienia się do pracy drastycznie wzrasta. Sim wstaje z łóżka. Trzeba go wysłać do toalety, pod prysznic i kazać zjeść śniadanie. Dobrze, że w świecie Simów nie istnieje makijaż, a ubieranie się jest procesem automatycznym! Tych niedociągnięć w dodatku THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE nie poprawiono.

Ale gra to nie życie, a tylko jego symulator. I jako symulator sprawdza się całkiem nieźle.

W dodatku uzyskasz możliwość stworzenia wielu nowych domów

PC | PSX | N64 | DC | PL

Światowe Życie

Symulacja Życia

69 zł | EA / IM Group | 1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HD

Grafika 6- | Dźwięk 4+ | Frajda 5+

+ Oryginalny pomysł na grę. Bardzo ładna grafika
− Niewspółmierność czasu w grze do działań bohaterów

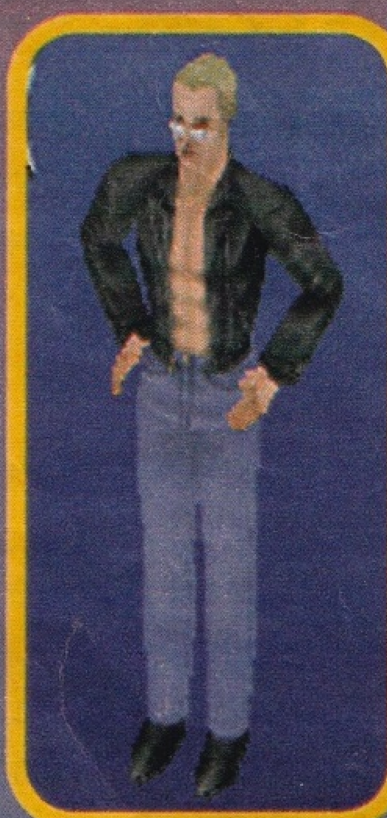
To świetna zabawa dla tych, którzy nie lubią presji czasu przy budowaniu świata i nienawidzą gier, które kiedyś się kończą

5

Nowe Stroje












Tekst: Malwina Kalinowska

Domek w dobrym Stylu

To chyba jedna z największych zalet THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE – architektoniczne style i możliwość projektowania wnętrz. Tutaj prezentujemy zaledwie fragment, osiem przykładowych, ale w samej grze znajdziesz ich dużo więcej

No, to jest właśnie to, czym dodatek ŚWIATOWE ŻYCIE może się naprawdę pochwalić. Czym byłby prawdziwy luksus bez możliwości stylizowania mieszkań? Bez sobiepańskich wyskoków architektonicznych? Imponujący dom w niepowtarzalnym stylu to coś, bez czego nie może obyć się prawdziwy Sim. I tego właśnie zazdroszczą mu sąsiedzi. Zanim jednak zaczniesz projektować, zastanów się, jaki styl architektoniczny i jaki wystrój domu będzie najbardziej odpowiadał charakterom i usposobieniom jego mieszkańców. A może że tak bardzo zależy ci na zaprojektowaniu konkretnej, wymarzonej rezydencji, że specjalnie stworzysz dla niej rodzinę? Pewnie, czemu nie. Tak też można.

Niestety, jeszcze nie wszystko da się zbudować. Porywy wyobraźni, jak zwykle, są ograniczone przez możliwości gry. Może z realizacją najciekawszych pomysłów trzeba będzie zaczekać do następnego dodatku. Ale tak można zrobić bardzo wiele. Zwłaszcza w porównaniu z tym, co oferuje wersja podstawowa. Zatem – do dzieła!

Pomysłów na nowe rozwiązania szukać należy pod ikonami trybu budowania, a także kupowania. Co my tu mamy... hm... prawdę mówiąc – straszliwy bigos. Każdy element jest inny i kłóci się z elementami ustawionymi obok. Na pierwszy rzut oka trudno powołać jakiś świat z tego chaosu. A jednak można. I to nawet nie jeden. Każdy mebel, każda rolka tapety sugerują jakiś klimat, reprezentują pewien region czy okres historyczny. Wystarczy zebrać razem przedmioty podobne i... już masz szereg stylów do wyboru.

Chcesz dla Simów zamku – proszę bardzo! Wolisz raczej coś współczesnego – czemu nie, wszystko jest!

Jeżeli czegoś brakuje, to chyba najbardziej zróżnicowania w kształtach dachów. Można zmienić jego wysokość, ale nie formę. Zamek jeszcze tym razem nie będzie zwieńczony gotyckimi iglicami.

Jeżeli uważasz, że elementów do wyboru jest zbyt mało, sięgnij po dołączoną do Dodatku płytę CD. Tam znajdziesz więcej tapet, dywanów i wszelkich innych rzeczy niezbędnych Simom do szczęścia.

THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE to zupełnie nowa zabawa. Może się nawet okazać, że budowanie jest fajniejsze od samej gry i kierowania życiem Simsów.

STYL KOLONIALNY

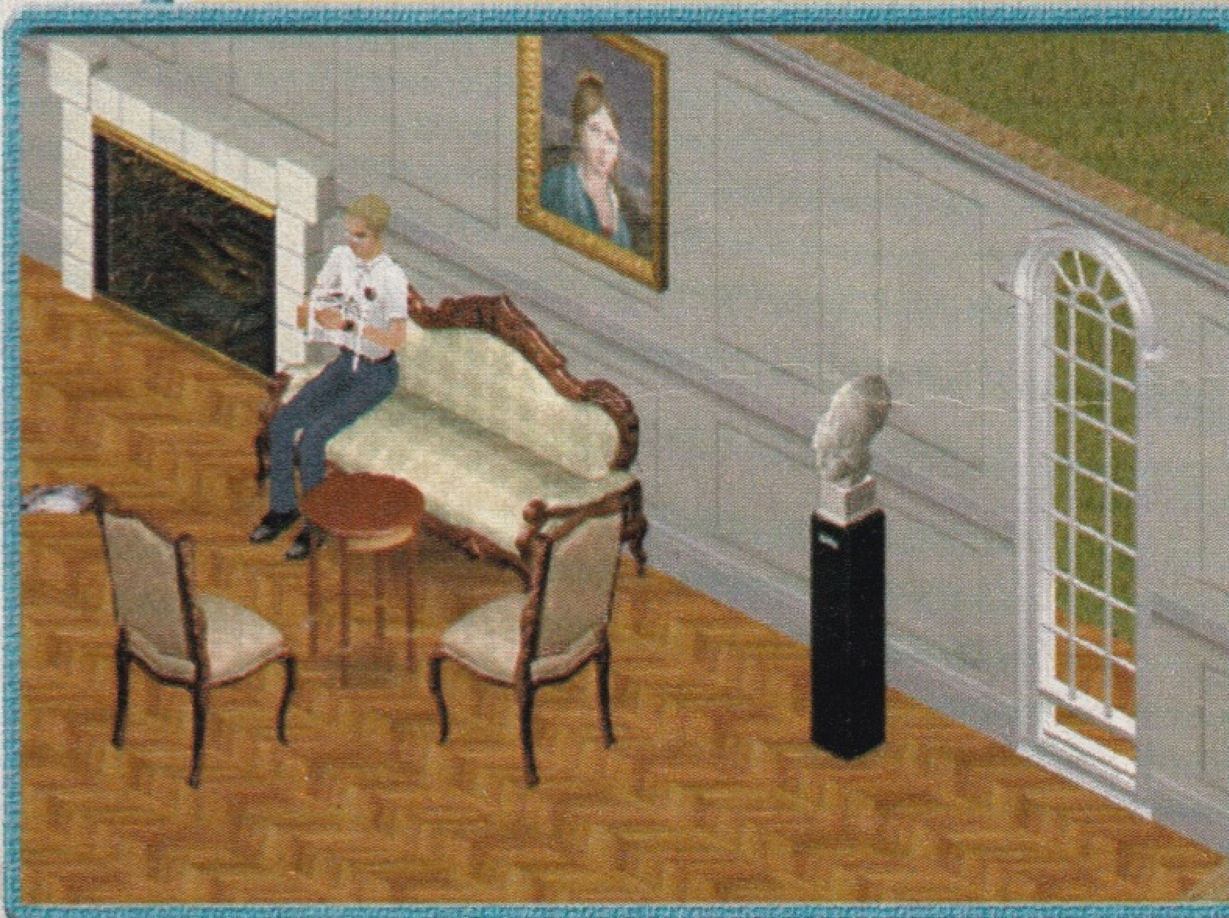
Twoi Simowie to bogaci tradycjonaliści. Zwiedzili już kawał świata. Zbuduj im dom kolonialny, z pretensjami do stylu z antyku. Będzie im przypominał ciepłe kraje.

Czego by tu użyć?...
- **kolumna jońska Zorba**;
- **schody Siódme niebo**, klasycznie białe;
- **kominek Modesto**;
- na podłogę – **płytki terakotowe El Rojo**; **włoskie płytki Il Perrinni**;
- **drzwi i okna Monticello**; **okno El Sol**;

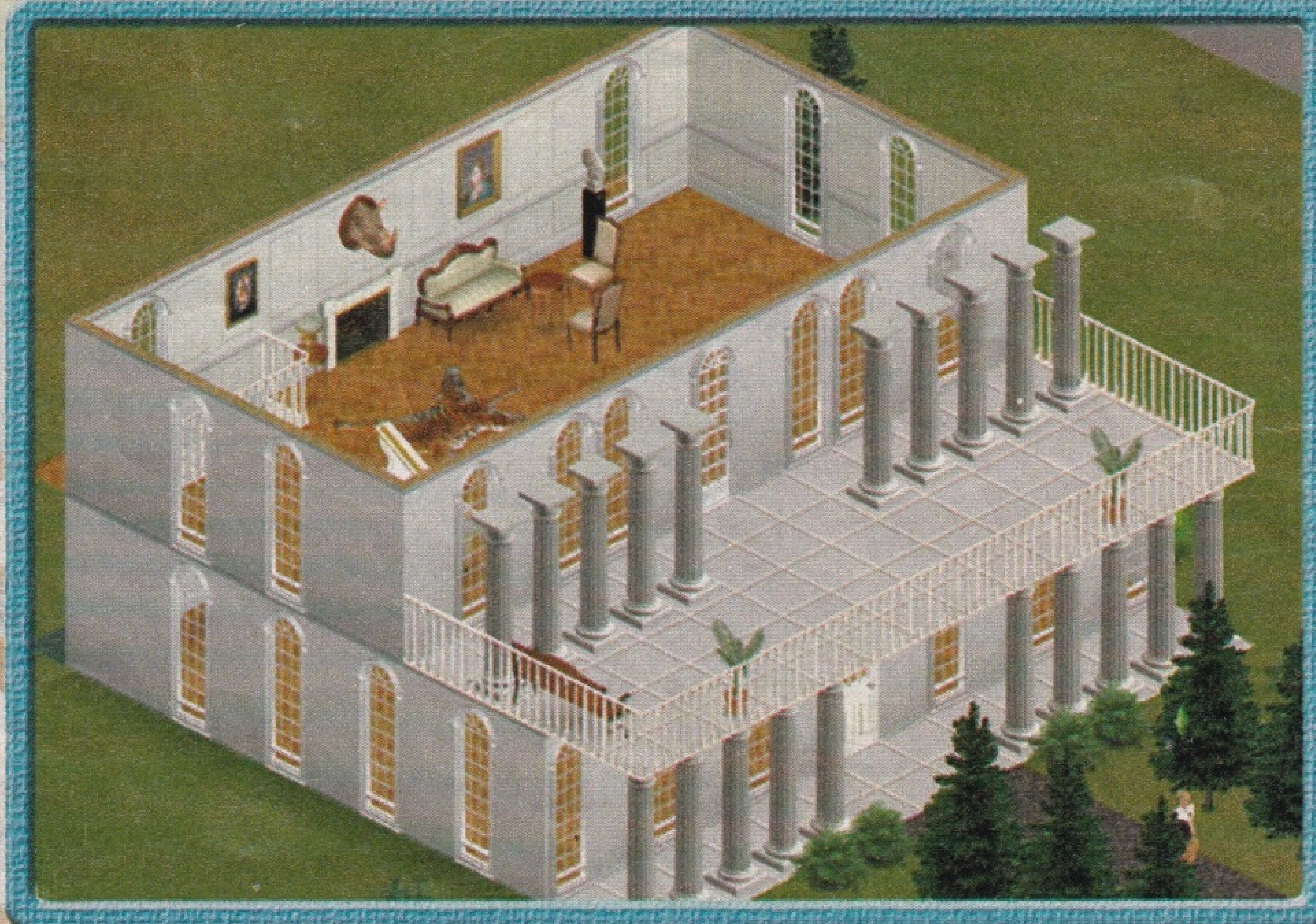
W domu postaw kanapę Le Grande Guinol, krzesła obite na siedzeniach i oparciu czerwoną skórą. Kup granitowego lwa i powieś na ścianie łeb nosorożca. W zależności od tego co twój podróżnik zwiedził, możesz wybrać elementy z Thaiti, Grecji czy Meksyku. Odrobina egzotyki jest fajna i zawsze koresponduje ze stylem kolonialnym.

Budynek powinien być biały, aby odbijał promienie tropikalnego słońca.

Otocz dom trawnikiem i posadź krzaczki á la cyprysy. Hmm, czyż to nie wygląda znajomo? „Przeminęło z Wiatrem w wersji SIM!"



W kolonialnym salonie nie może zabraknąć niewygodnej kanapy



Trzeba przyznać, że kolumnada w stylu kolonialnym robi naprawdę imponujące wrażenie...

STYL BRYTYJSKI

To najbardziej wytworny i elegancki szczyt snobizmu na świecie. Na tym świecie, na tamtym i w simowym. Przytulna, nobliwa wygoda i najlepszy gust. Czego należy użyć, aby otrzymać takie pomieszczenie?
– **tapeta Ryszard III** w stylu elżbietańskim; **mur Wokingham** – styl Tudorów, **tapeta Wetchester** w kolorze ecru;
– **mahoniowe schody z bieżnikiem**;
– **kominek Worchestershire** lub kominek biblioteczny z kolumienkami;
– **klasyczny parkiet** układany w jodełkę, **Deska podłogowa Hedmana;** wiktoriańskie panele podłogowe
– **wytworny układ drewna**; **mozaika pałacowa**;
– **drzwi i okna Windsor, drzwi orzechowe.**

Ten dom to wiejska rezydencja lorda. Tu przyjeżdża się z Londynu na lato, aby polować, hodować rasowe konie i czytać wieczorami, pykając z fajeczki. Ustaw w tym wnętrzu meble: fotel Manchester, krzesła stołowe Paryżanaka (mimo mylącej nazwy są bardzo odpowiednie), Zegar Dziadka, na posadzce połóż antyczny dywan perski. Nie zapomnij o lampach z zielonym abażurem i o szafach bibliotecznych. Portrety rodzinne i rodzinne poroża na ścianach uzupełnią obraz całości. Otocz dom parkiem, a przed frontem pozostaw rozległy trawnik. Wokół trawnika poprowadź żwirowany podjazd do frontowych drzwi. No, teraz Simowscy mogą się przechadzać, zadzierając arystokratycznego nosa! Nie zapominaj, że to tylko stylizacja. Dom może i powinien być wyposażony we wszelakie nowoczesne udogodnienia. Wkomponuj je dyskretnie w otoczenie. Nie chcesz chyba, aby snobistyczna rodzina została odcięta od świata przez brak telefonu. Albo chodziła brudna, bo postanowiłeś zrezygnować z wanny i toalety. Nie rezygnuj! Masz możliwość wybrania wanny czy zestawu stereofonicznego, który będzie pasował do stylowego wnętrza i uprzyjemni Simom życie. Prawdziwa elegancja wiąże się z wygodą i praktycznością.



Elegancko, wygodnie i bardzo wytwornie – to założenia tego stylu

W jadalni powinien znaleźć się elegancki stół

STYL JAPOŃSKI

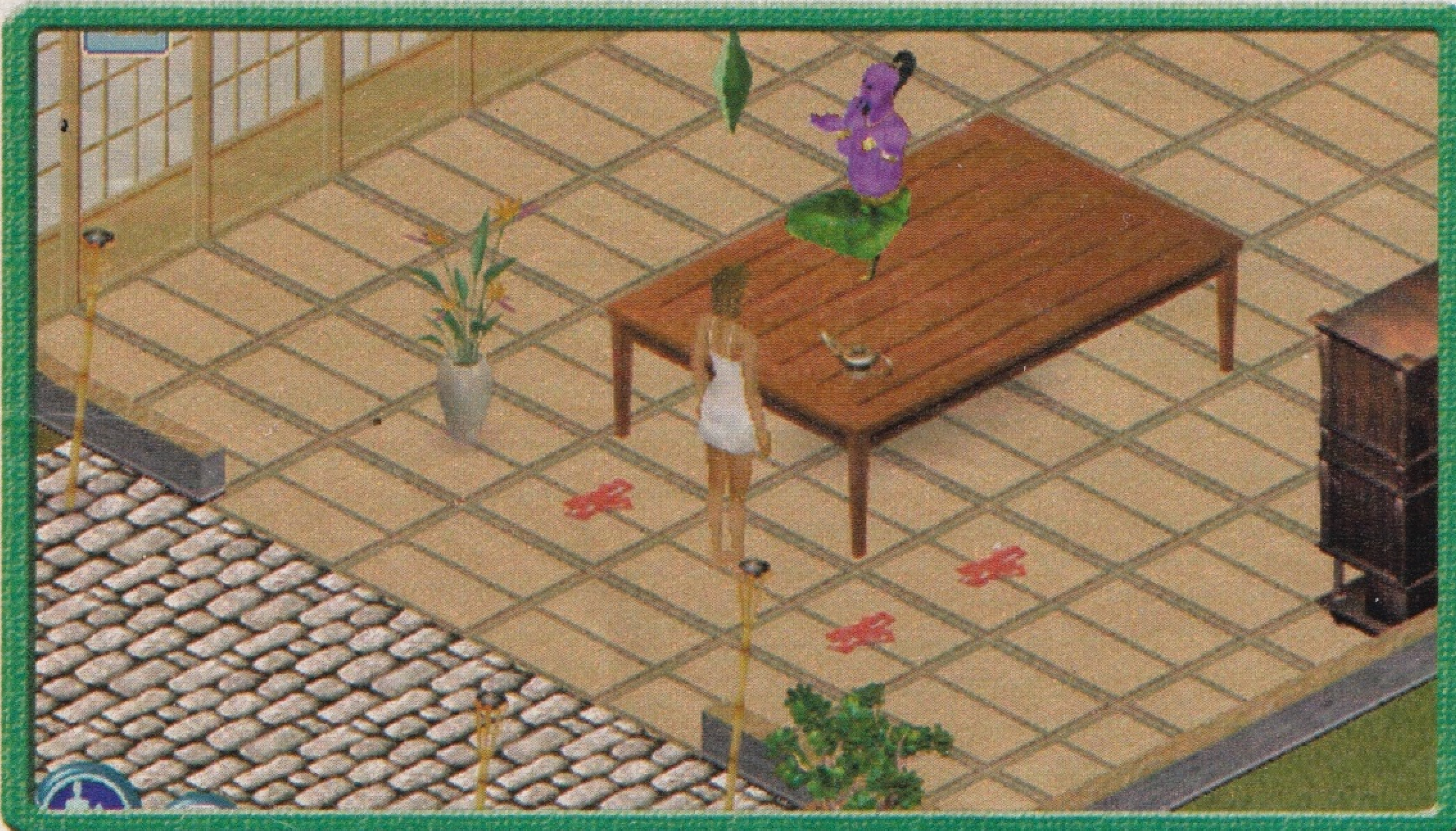
Jeśli planujesz parterowy, rozległy dom otoczony wypieszczonym ogrodem, to urządź go w stylu japońskim. Odpowiedni będzie zwłaszcza w okolicy nawiedzanej przez trzęsienia ziemi. Pamiętaj tylko, aby zawsze było w nim czysto, bo to podstawa japońskości.

A oto, co może ci się przydać:
– **tapeta Shogun**, bardzo stylowa, papier i drewniane żeberkowania;
– **okładzina ścienna Shoji** – klasyczna kratownica z jasnych listew i białego papieru;
– **okładzina ścienna Kobe** – papier i ciemne drewno, elegancja i prostota pałacu cesarskiego;
– **na podłogę** – dwa rodzaje mat tatami, terakota Zamglone góry; beżowy dywan berberyjski;
– drzwi – framuga klonowa otwarta (niestety, nie umieszczono w ofercie przesuwanych drzwi Shoji); jednoczeście okna standardowe.

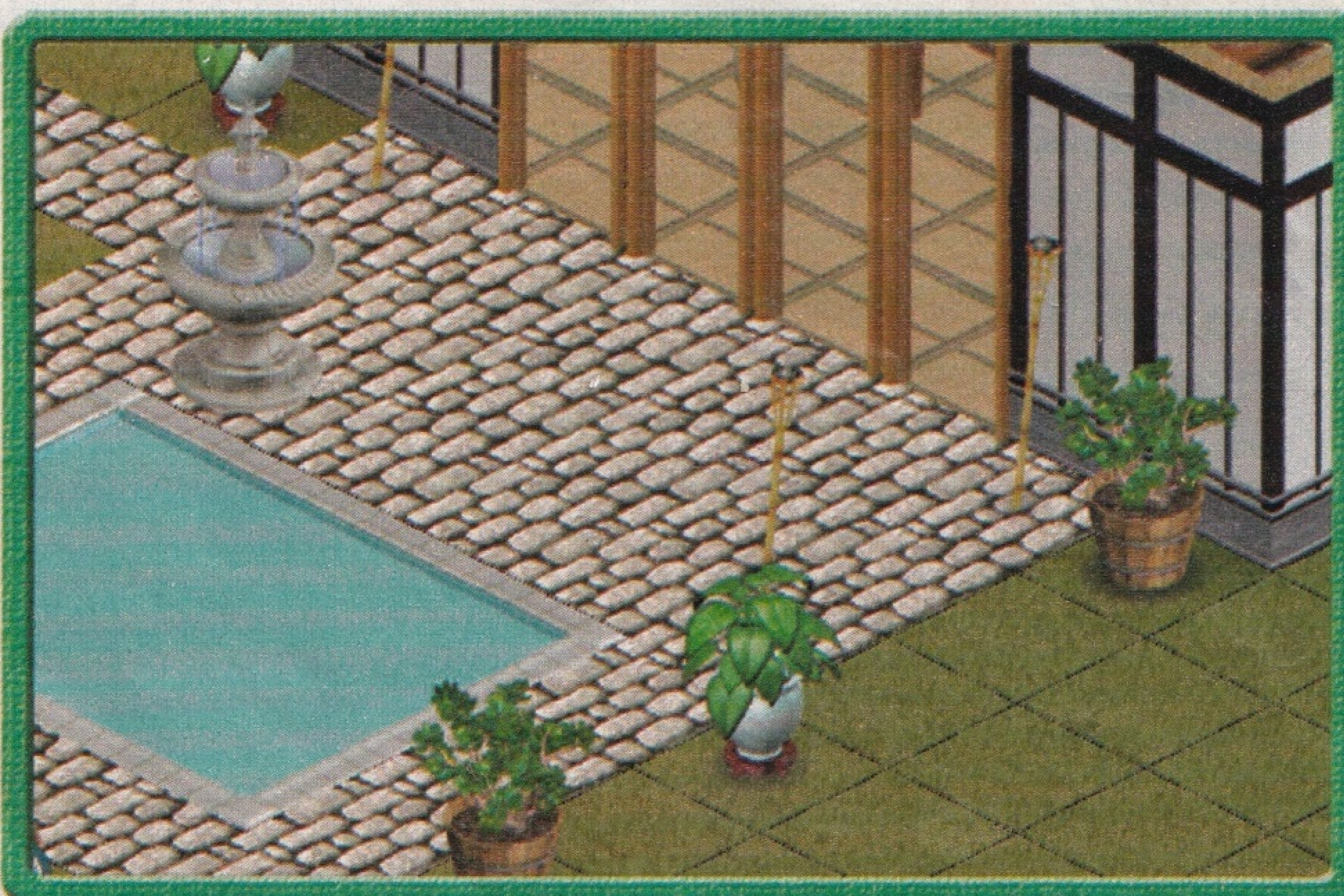
W stylu japońskim bardzo przyjemnie prezentuje się pawilonik ogrodowy. Można podejmować w nim gości herbatą. Tanio i stylowo!

Pokoje mają być pustawe. Japończycy, w przeciwieństwie do Europejczyków, nie przywiązują wagi do gromadzenia mebli, a nawet ozdób. Wystarcza im pojedyncza gałązka kwitnącej wiśni.

Te ascetyczne wnętrza wypełnij wszelakim sprzętem elektronicznym. Teraz masz dom tak japoński, że tylko jeść w nim sushi.

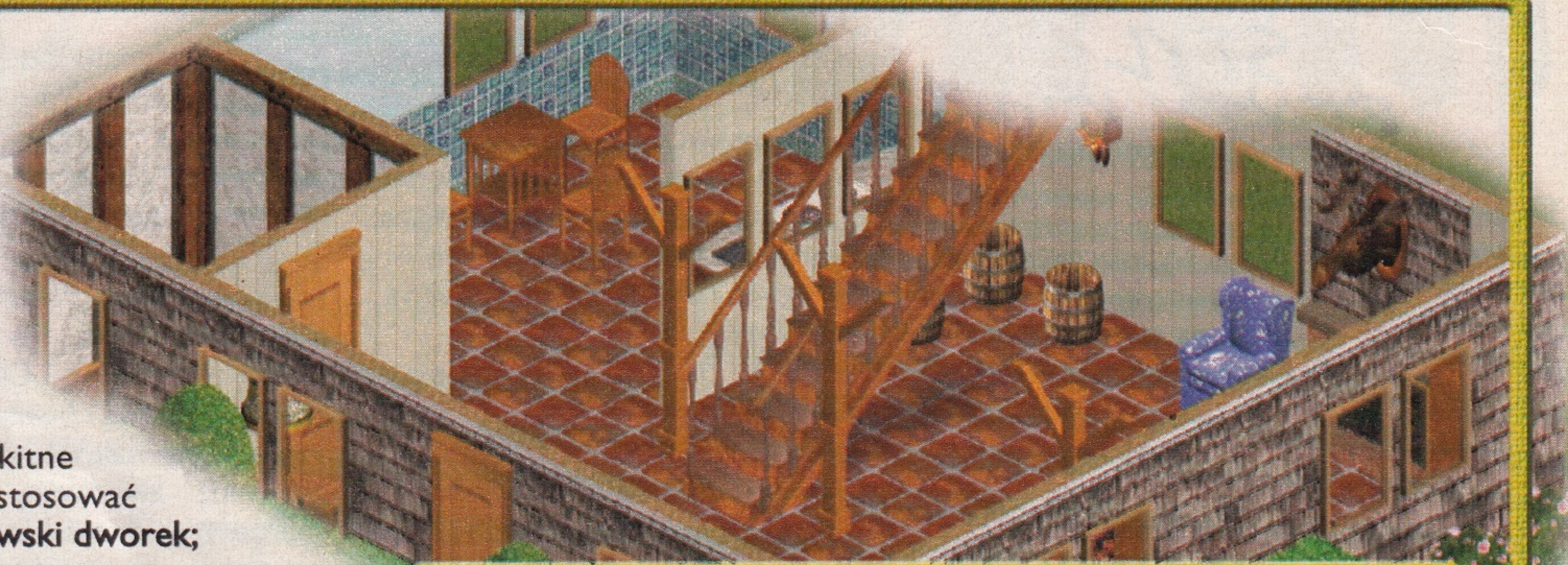


Wnętrze pawilonu japońskiego. Jak widać, na podłodze leżą rachunki zesłane przez Dżina. Najwyraźniej nie miał dobrego humoru



W tym właśnie miejscu możesz popełnić harakiri, gdy dowiesz się, że twoja żona bez przerwy cię zdradza

STYL RUSTYKALNY



Jeśli twoi Simowie lubią przytulność i są domatorami, to wybuduj im dom rustykalny w typie country. Najpierw wyobraź sobie zaciszną kuchnię, taką trochę na ludowo, z girlandami czosnku i obrusem w niebieską krateczkę. A teraz urządź tak cały dom.

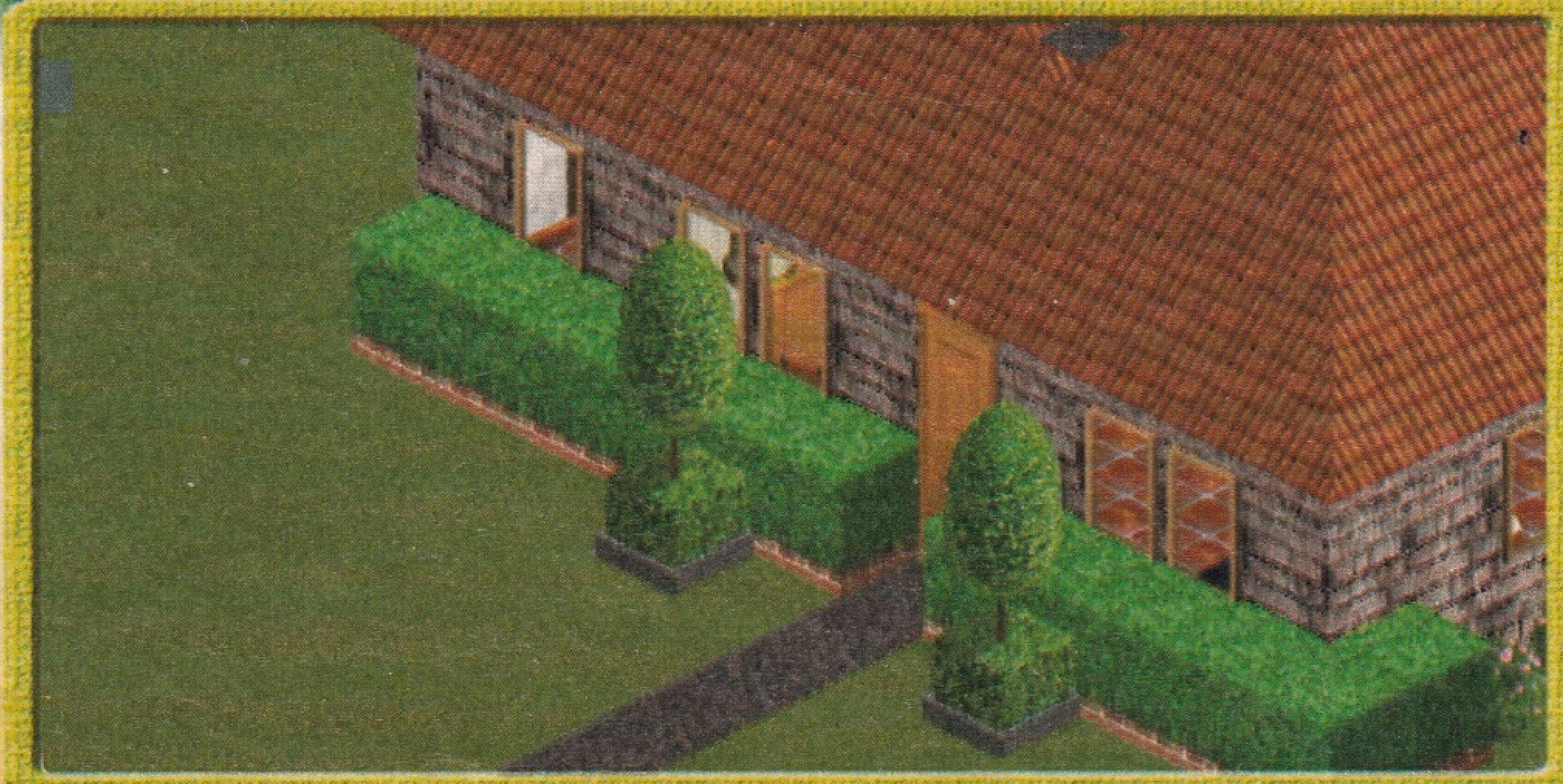
Co będzie potrzebne:
- **wspornik drewniany Raj Kornika;**
- **tapeta brzoskwiniowa; tapeta pastelowa** w błękitne kokardki, **bielona boazeria,** którą można zastosować zarówno na zewnątrz i w środku; **boazeria Myśliwski dworek;**
- **schody w stylu rustykalnym.**

Koniecznie zawieś zegar z kukułką. I postaw drewniane mebelki. Przy kominku umieść przytulne, głębokie fotele i kanapę.

Domek rustykalny jest nieduży. A jeżeli ma pomieścić liczną rodzinę, to do głównej części budynku dołącz prostopadłe skrzydła. Dzięki temu gospodarstwo nabierze charakteru polskiego dworu. Nieodzowna jest w nim spiżarnia o kamiennych ścianach, wielki stół w jadalni, szerokie ławy i skrzynie. Opcja szlacheckiego dworu wymaga koniecznie rozwieszenia trofeów myśliwskich i podobizn przodków.

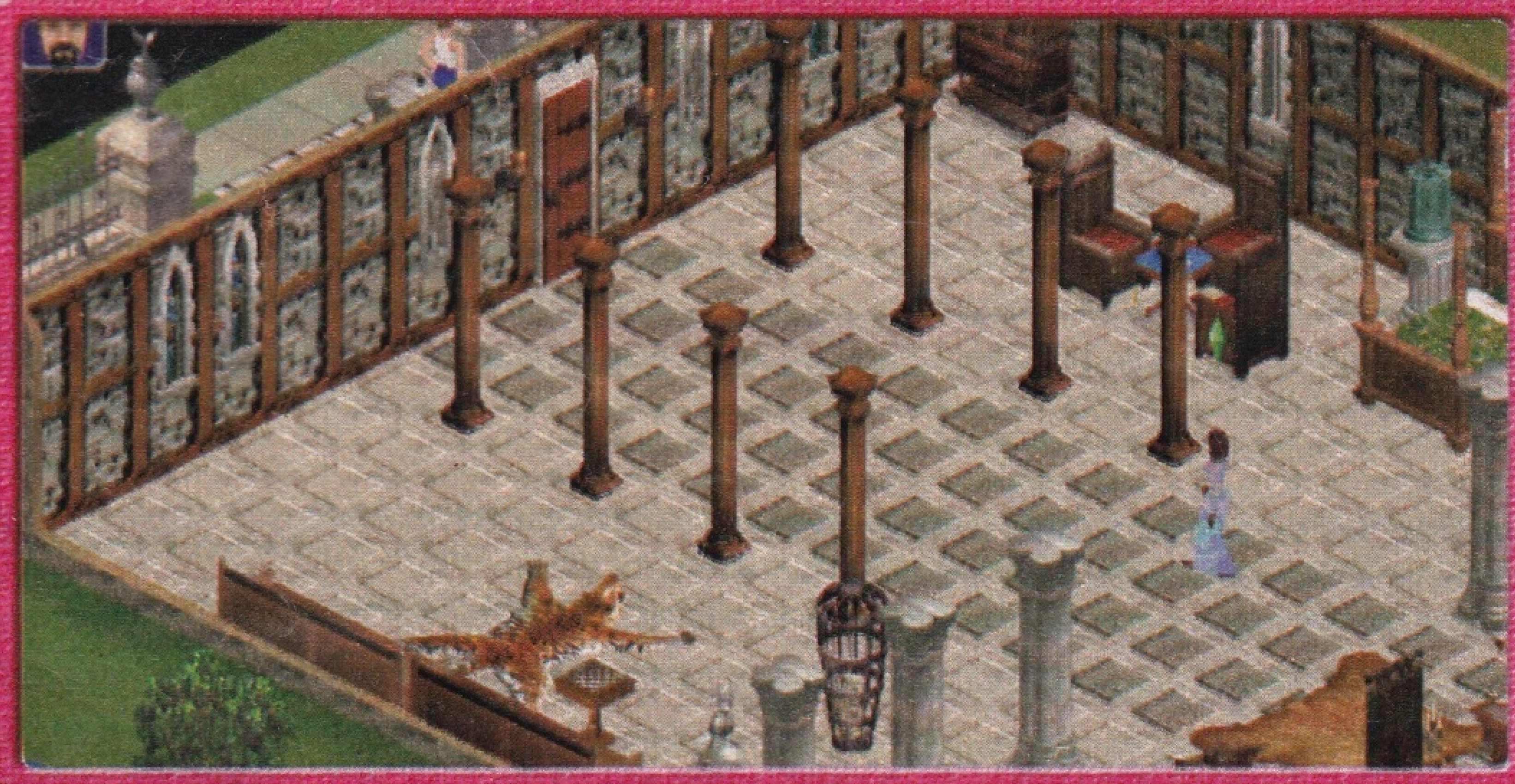
Rustykalny dom szczególnie ładnie wygląda, jeśli otoczyć go sadem. To dom farmerów i zamiłowanych ogrodników.

Jest jak czarodziejski domek z bajki, w którym czeka pełna ciepła babunia, aż wnuki przyjadą na wakacje. W takim przytulnym domku nawet nie wypada się kłócić. Wypada za to objadać się i zażywać wywczasu.



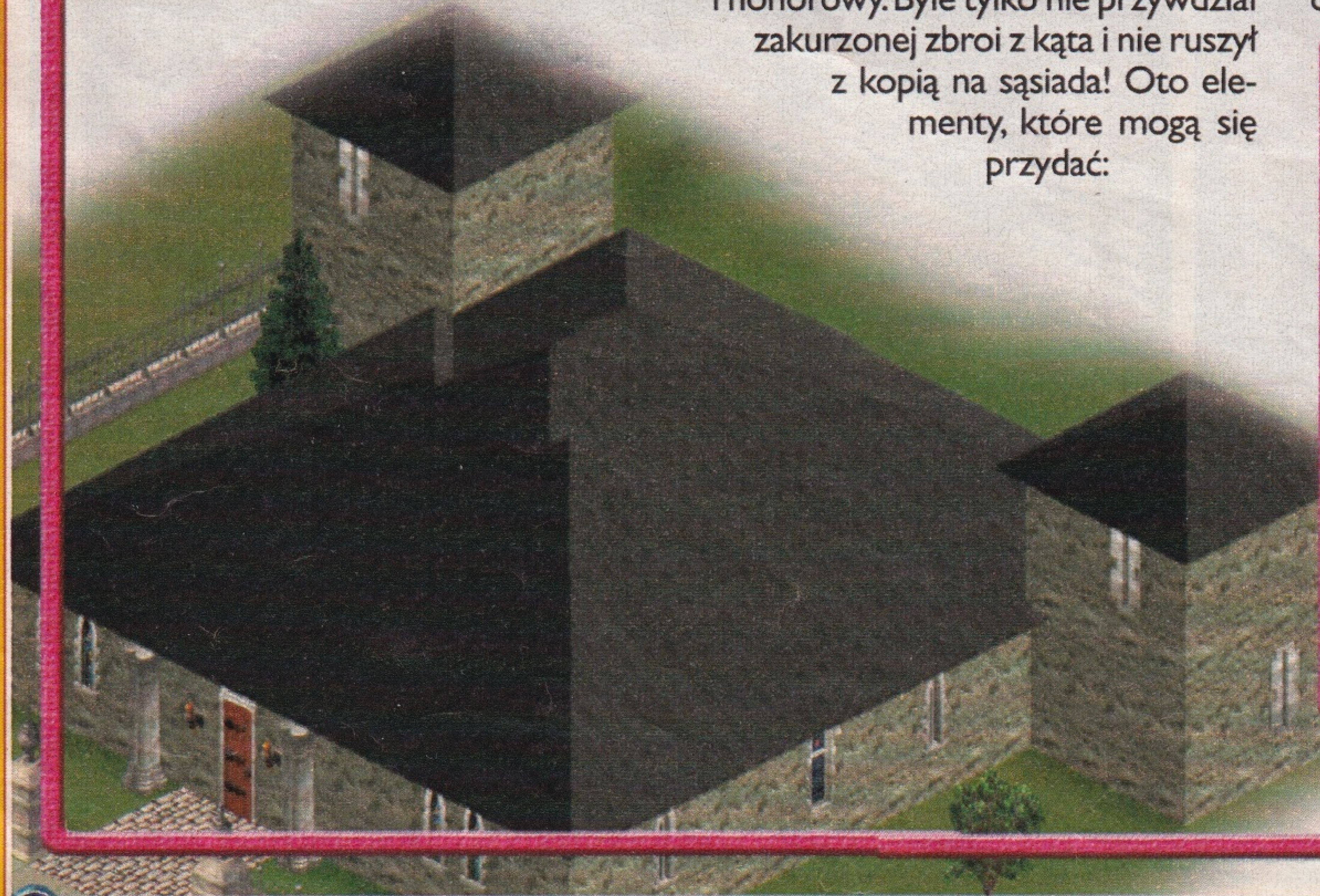
Wygląda jak staropolski dworek szlachecki. Aż prosi się o zajazd! Szkoda, że nie ma w nim kmicicowej kompanii

STYL ŚREDNIOWIECZNEGO ZAMKU



Nie, to nie jest screen z DIABLO 3 ani z ULTIMY, ale fragment gotyckiej dekoracji z THE SIMS

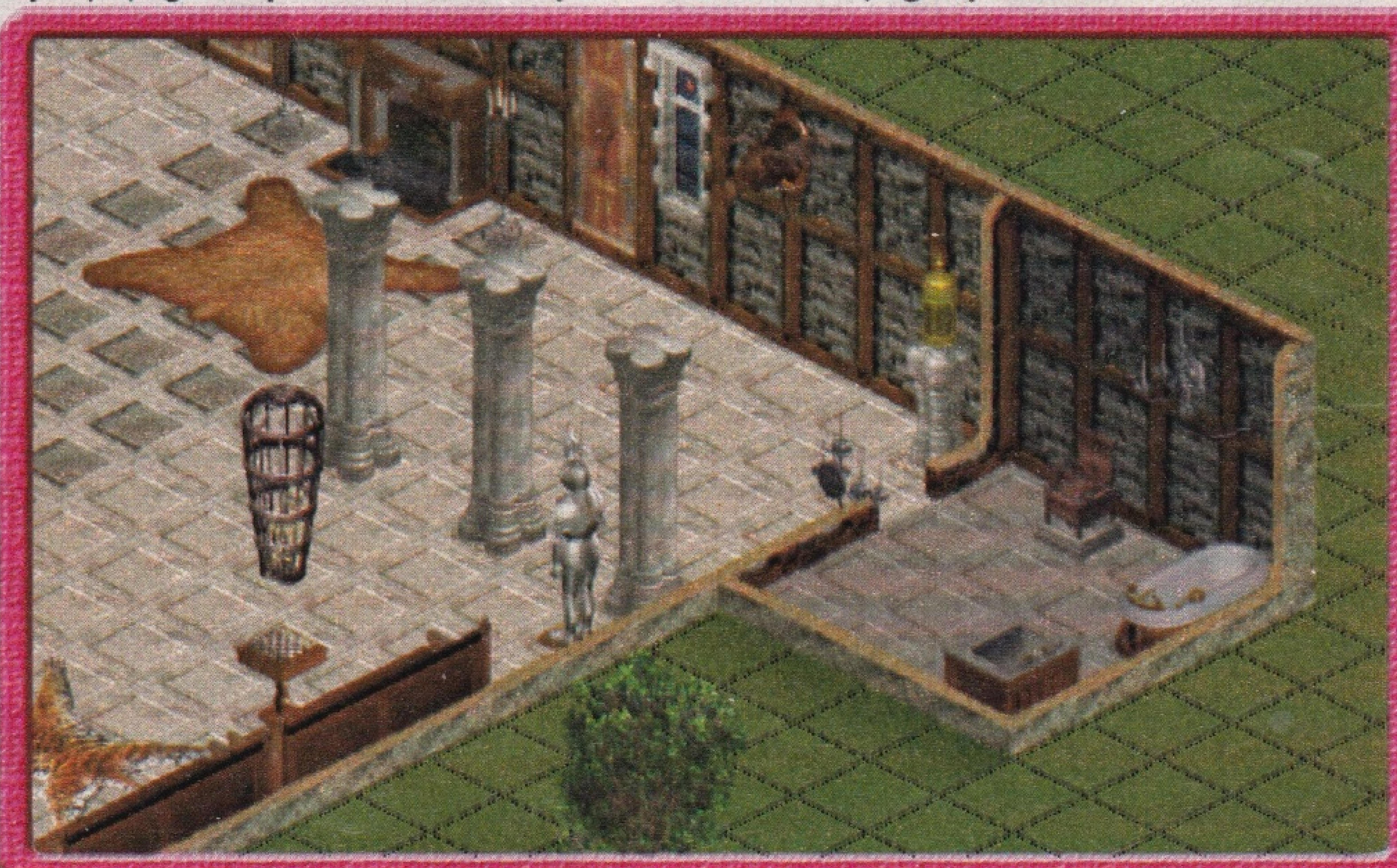
Przypomnij sobie teraz, jaki nastrój tworzą mroczne wnętrza strzelistych, średniowiecznych katedr. Wyobraź sobie witrażowe okna i masywne wrota. A jak wyglądały rycerskie zamki o kamiennych murach? Gra oferuje bardzo wiele elementów tego stylu. Sprawią one, że najbardziej nawet rozpuszczony Sim stanie się nagle pobożny i honorowy. Byle tylko nie przywdział zakurzonej zbroi z kąta i nie ruszył z kopią na sąsiada! Oto elementy, które mogą się przydać:



- **kuty parkan w stylu neogotyckim** – bardzo romantyczny i efektowny, nadaje rezydencji styl zamku duchów; kamienna kolumna o przekroju czworolistnego kwiatu; żłobiona kolumna drewniana;
- **trzy wzory tapet „Lech", „Czech" i „Rus"; mur Wartburg, mur Reichenstein; granitowa płyta Charvota;**
- **kamienne schody bez poręczy;**
- **duży wybór kamiennych płyt na podłogę:** Wysoka wieża, Szczęśliwa koniczynka, Piaskowiec świętokrzyski;
- **drzwi sanktuaryjne** – bardzo stylowe, drewniane, z okuciami i kamienną framugą oraz portale: Du Pendragon i Markiz de Hoppee w kształcie złamanego łuku (ach, jakie gotyckie!);
- **autentyczne okno z katedry, okno z witrażem, okno Witraż „Nałożenie stanika"** – nim zamontujesz, najpierw koniecznie przeczytaj jego opis!; strzałoodporna szpara okienna – czyli okienko strzelnicze.

Teraz wybierz ciężkie, drewniane meble, świeczniki i pochodnie. Zamiast tradycyjnego compactu ustaw w wygódce krzesło toaletowe (skóra i drewno) – prawdziwa izba tortur, aż strach korzystać. Aby wykończyć dzieło, porozwieszaj na ścianach trofea myśliwskie, zamiast dywanów rozłóż skóry zwierząt. Powieś na ścianie gobelin „Czarne drzewo", poustawiaj zbroje rycerskie i zawieś na suficie to, co nosi w grze nazwę „Wyprzedaży staroci", czyli klatkę z kościotrupem. To powinno wystarczyć, żeby włamywacz umarł na zawał serca.

Szkoda tylko, że wybór dachów jest tak ograniczony. Nie można zbudować zamku o wieży zwieńczonej blankami ani katedralnej iglicy...



Gotyckie wnętrze jest niezwykle stylowe. Szkoda, że w domku nie można zrobić sekretnych przejść

STYLE NOWOCZESNE

Tu masz naprawdę nieograniczony wybór ! Możesz nawet urządzić rodzinę tak, że sam Picasso dostałby oczopląsu, a Madonna wprowadziłaby się razem z Simami. Z tej nieprawdopodobnej zbieraniny elementów można stworzyć Las Vegas, Szczyt Kiczu albo elegancką galerię sztuki nowoczesnej. Albo galerię sztuki z lat sześćdziesiątych. Albo inną.

A oto cały supermarket różności:

– **okna bańki** – okrągłe okienka różnej wielkości; nowoczesne okno Windo Deko przypominające abstrakcyjny witraż; okno owalne; okno w kształcie bumerangu;

– **winylowe drzwi Grubasek** z czerwonym obiciem i kajutowym oknem; **przesuwane drzwi Pathmatic;**

– **kilkanaście różnych wykładzin** w szalonych kolorach, gładkich i wzorzystych;

– **kolorowe tapety;** tapeta górą czerwona a dołem łaciata niczym krowa rasy nizinnej; tapeta Googloplex; tapety we wzory ze skór zwierzęcych (żyrafa, zebra, lampart).

To wcale nie jest wszystko. Znajdziesz także wielki wybór nowoczesnych lub wprost kiczowatych mebli i ozdób: Wibracyjne łoże sercowe, sofę Czerwona ekstaza Studio Rupieć, kanapę Dolce Tutti Frutti, krzesło Etherette lub Jajo, dywan firmy Życie leoparda, zdobniczy obiekt „Głowa w słoju", obraz abstrakcyjny pt. „Znów puste kręgi" lub „Siatka portretowa", rzeźbę pokojową „Cosinus katedroidalny", lampę stojącą „Rytm bluesa" i... ufff... wstaw tu jeszcze dwa akwaria.

Dom nowoczesny jest w sam raz dla Simów o gwałtownych temperamentach. Hałaśliwych. Podejmujących nagłe decyzje. I oczywiście, lubiących ekstrawagancję. Trzeba naprawdę znać się na sztuce, aby uniknąć kiczu i bałaganu. Aby oddzielić elementy stylu lat pięćdziesiątych od najnowszych trendów sztuki. Zwłaszcza że z tych zakresów wybór mebli, wyposażenia i ozdób jest naprawdę ogromny. Twórcy gry rzeczywiście pokazali, co potrafią. Wszystkie kolory i wszystkie kształty, jakie tylko mogą pojawić się w domu i przed domem! A ponadto sprzęt elektroniczny i zmechanizowany, jaki tylko można sobie wymarzyć. Supernowoczesny i stylizowany na retro. Tu znajdziesz Jednorękiego Bandytę i wielką, kolorową szafę grającą do odtwarzania muzyki z czarnych krążków. Zalej, utop Simy w nowoczesności, niech w każdym pomieszczeniu mają inny telewizor. Teraz możesz to zrobić!

Brakuje jeszcze tylko, by Simowie jeździli windami. To na razie marzenie. Ale można im budować tarasy i baseny. (Zawsze pamiętaj o wstawieniu drabinki do basenu, chyba, że przestałeś lubić swoich Simów i nie masz innego pomysłu, jak się ich pozbyć). Niestety, styl basenu może wciąż jeden. Ten sam. Trudno. I tak wachlarz możliwości znacznie się poszerzył.



Oto styl dla miłośników Sim Disco. Kolorowo, landrynkowo – słowem – bez gustu



Od patrzenia na te kolory bolą oczy, więc lepiej schować się w basenie



Ściana wygląda jak ser szwajcarski. Wścibscy sąsiedzi będą naprawdę uradowani

Nie musisz tworzyć całego domu w jednym stylu. Możesz urządzać poszczególne pokoje w różnych, nawet kontrastowych klimatach. Jeżeli Simowie lubią (czytaj: ty lubisz) białe meble ze złoceniami w stylu rokoko – to możesz mieć taki salonik. Jeżeli podoba ci się styl thaitański – nie ma problemu. Jeżeli meksykański – to na pewno zainteresuje cię tapeta Glinka El Paso i terakotowe płytki Los Alamos i El Diablo. Tylko nie urządzaj kuchni w stylu meksykńskim, bo rodzina poczuje się zmuszona do gotowania wszystkiego z sosem tabasco i sąsiedzi o delikatnych żołądkach przestaną ją odwiedzać.

Prawdopodobnie, kiedy przyjrzysz się elementom wystroju, wyszukasz więcej stylów. Albo stworzysz własne, np. urządzając cały dom w kolorze żółtym. Albo czarno-czerwonym. Albo...

Tak można bez końca. Możesz projektować, co chcesz i jak chcesz. Koniec z obmierzłym i praktycznym luksusem z podstawowej wersji gry! Drżyjcie komputerowe ludziki! Już nic nie będzie, jak dawniej!



UWAGA KONKURS

Ogłaszamy konkurs na **najbardziej stylowy dom Simów; na najbardziej kiczowaty dom Simów**
Nadsyłajcie zdjęcia ze swoich gier na dyskietkach oraz internetem na adres redakcji.
Najlepsze nagrodzimy kompletami "The Sims" i "Światowe życie"

Tekst: Malwina Kalinowska

Superkariera

zawodowe życie Sima

Kim będzie twój Sim? Hakerem? Obibokiem? A może Biznesmenem? No cóż, wybór należy do ciebie. Pamiętaj jednak, iż im więcej Sim zarabia i mniej pracuje, tym więcej czasu zostaje mu na życie towarzyskie


Malowanie rozwija talenty twórcze i kreatywność

Aby gracz mógł wydawać pieniądze, Sim musi je zarobić. Taka już jego parszywa dola. Dla osłody ma możliwość robienia kariery zawodowej. Odpowiednio pokierowany, szybko zacznie awansować, aż w końcu zostanie tak wielką szychą, że gracz może mu tylko pozazdrościć. Z czasem zarabia też coraz więcej simoleanów każdego dnia. Zarabia w świątek i piątek, bo w Simświecie nie ma weekendów i świąt. Straszne! Ale na razie można grać spokojnie. Nie słyszano jeszcze o strajku wśród Simów. Rozwijanie umiejętności zawodowych odbywa się dzięki ćwiczeniom prowadzonym w domu. Niezbędne do tego są różne przedmioty i urządzenia. Trening pływacki podnosi kondycję, ćwiczenie przemówień przed lustrem charyzmę, gra na gitarze – inwencję itd.

Aby świeżo upieczony Sim dostał pracę, musi poszukać ogłoszeń w gazecie lub w komputerze. W gazecie można znaleźć tylko jedną ofertę dziennie, w komputerze aż trzy. Każdą z nich można przyjąć lub odrzucić. Przyjęcie oferty równa się automatycznemu przyjęciu do pracy. Co za szkoda, że to tylko gra! Można też odrzucać kolejne propozycje w oczekiwaniu na pojawienie się wybranej ścieżki zawodowej.

W podstawowej wersji gry takich ścieżek jest dziesięć: Biznes, Rozrywka, Porządek Publiczny, Poza Prawem, Medycyna, Wojskowość, Polityka, Sport, Nauka i Ekstrema. Dodatek THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE oferuje dalszych pięć: Muzyk, Obi bok, Okultysta, Dziennikarz i Ha-ker.


Komputer służy nie tylko do grania, ale też do szukania pracy


Grając w szachy, rozwijasz umiejętność logicznego myślenia



ZAWODY I ZAWODZIKI

Ścieżka zawodowa **MUZYKA** rozpoczyna się od ulicznego śpiewaka, następnie można zostać stroicielem fortepianów, udzielać się w orkiestrze weselnej i tak dalej, aż do gwiazdy rocka.

OBIBOK otrzymuje na początek pracę jako pomocnik golfisty, następnie zostaje przekonywującym sprzedawcą, jeszcze później ratownikiem. Cóż za urozmaicona kariera!

OKULTYSTA na początku zarabia, stawiając tarota, aby następnie zabrać się za obserwowanie UFO.

HAKER zaczyna od testowania gier komputerowych, później sam zaczyna je projektować. Kiedy awansuje – zostaje **PROGRAMISTĄ**.

KARIERA KROK PO KROKU

Nas najbardziej zafascynowała ścieżka zawodowa dziennikarza. Prowadzi ona przez dziesięć kolejnych zawodów.

Na początku Sim **ROZNOSI GAZETY**. Zawód ten nie wymaga żadnych umiejętności, łatwo



Umiejętności technicznych można nauczyć się z książki



Dobra kondycja fizyczna przyda się także Meteorologowi

więc awansować. Praca trwa od godz. 4.00 do południa i przynosi dzienny dochód w wysokości 120 simoleanów.

Kolejnym etapem jest **RECENZOWANIE GIER KOMPUTEROWYCH**. Ta praca również nie wymaga umiejętności (he, he). Jest to wyraźna zemsta producentów gier na ich recenzentach. Sim pracuje od 11.00 do 19.00 *(to dlaczego my przychodzimy do pracy na 9.00 rano, a wychodzimy, kiedy od dawna jest ciemno?! – dop. Redakcja)* i zarabia 200 simoleanów.

Po awansie przychodzi czas na pracę jako **REPORTER BRUKOWCA**. Praca zaczyna się o 9.00, trwa do 15.00. Zarobki są wyższe i teraz wynoszą 230 simoleanów. Nie jeździ się już do pracy odrapanym „śmieciowozem". Po pracownika przyjeżdża przyzwoity, firmowy autobus. Jednak zawód ten wymaga już pewnych umiejętności, szczególnie inwencji.

Następny etap na drodze do sukcesu to praca jako **PAPARAZZI**. Teraz do roboty Sim jeździ służbowym sedanem na godzinę 17.00 i zarabia 350 simoleanów. Całkiem nieźle! Trzeba tylko trochę rozwinąć charyzmę i jeszcze popracować nad inwencją. Kontakty towarzyskie również mogą okazać się pomocne.

Teraz już można zostać **REDAKTOREM PRASOWYM**. Godziny pracy wymagają dużego zdyscyplinowania. Pracuje się bowiem od godziny 3.00 do 10.00. Ale i zarobki są godziwe: 420 simoleanów. Wskazane jest zdobycie umiejętności logicznych.

W następnej kolejności można podjąć pracę w telewizji przy zapowiadaniu pogody – czyli jako **METEOROLOG**. Teraz Sim zaczyna przywiązywać wagę do swojego wyglądu, więc poprawia kondycję. Pracuje od 5.00 i zarabia 510 simoleanów.

Zawód **REPORTERA RADIOWEGO** stoi już przed Simem otworem. Taki reporter pracuje od 12.00 do 20.00 i zarabia 660 simoleanów. Nie wolno tylko spocząć na laurach i stale trzeba dbać o wysoki poziom umiejętności.

Stąd tylko krok do **DZIENNIKARZA TELEWIZYJNEGO**. Po niego przyjeżdża bardzo elegancki samochód służbowy. Zarobki nadal rosną. W tej chwili wynoszą już 850 simoleanów!

Kolejnym etapem jest praca jako **PREZENTER WIADOMOŚCI**. Jest to naprawdę ciężka robota, ale przynosi dochód w wysokości 975 simoleanów. Ponadto do pracy jeździ się wytworną limuzyną.

I oto sam szczyt kariery: **GOSPODARZ WŁASNEGO PROGRAMU**. I aż 1200 simoleanów dziennie. To wreszcie jest praca lekka, tylko cztery godziny na dobę. Sim jest usatysfakcjonowany. Co dalej? Można dla odmiany zmienić rodzaj pracy. A może Sim zarobił już tyle, że spokojnie przejdzie na emeryturę? Wszystko zależy od twoich pomysłów.

Możliwości rozwoju zawodowego Simów jest bardzo wiele. Niektóre ścieżki mogą zaczynać się od zawodu głosiciela spiskowej teorii dziejów albo od królika doświadczalnego w laboratorium. Zawsze możesz nakazać Simowi, aby rzucił pracę i poszukał innej. Albo leżał do góry brzuchem. W końcu, tak naprawdę, ta gra jest dla ciebie, a nie dla Simów.



Kariera muzyka nie należy do łatwych. Wiadomo przecież że łaska fanów pstrym koniu jeździ

Reporterem jest się zawsze. Zbierasz informacje nawet w gościach u sąsiadów...



...a jako Muzyk musisz czasami udawać wiejskiego grajka

Tekst: Malwina Kalinowska

SIMOWE zakupy i zakupki

Aby Simom żyło się dobrze, wygodnie i ciekawie, trzeba umeblować ich dom. Kup im meble, sprzęt gospodarstwa domowego, dzieła sztuki, rośliny doniczkowe i elektronikę. Kiedy THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE zapanuje w twoim komputerze, mieszkanie Simów wypełni się zupełnie nowymi rupieciami.

Masz wciąż do dyspozycji przedmioty z podstawowej wersji gry, a ponadto, w prawie każdej kategorii wiele zupełnie nowych elementów. Czasem są to rzeczy bardzo przydatne w życiu. Czasem tylko efektowne. A czasem wręcz niebezpieczne!

Czy złe, czy dobre, nowe rzeczy Simów są bardzo ładne. Dzięki nim możesz uzupełniać charakter stylizowanych wnętrz.

Życie Simów jest w twoich rękach. Całkowicie. Tylko od ciebie zależy, jaką atrakcję ustawisz im w pokoju. I co najgorsze, masz w czym wybierać (biedne Simy!).

Nowe przedmioty można podzielić na trzy kategorie: standardowe meble i wyposażenie, przedmioty podnoszące umiejętności oraz przedmioty specjalne. Te ostatnie – to kategoria zupełnie nowa, ale o tym za chwilę. Czasem przedmioty spełniają warunki dwóch lub nawet wszystkich trzech kategorii. Zarazem uczą, zdobią i...

STANDARDOWE MEBLE I WYPOSAŻENIE

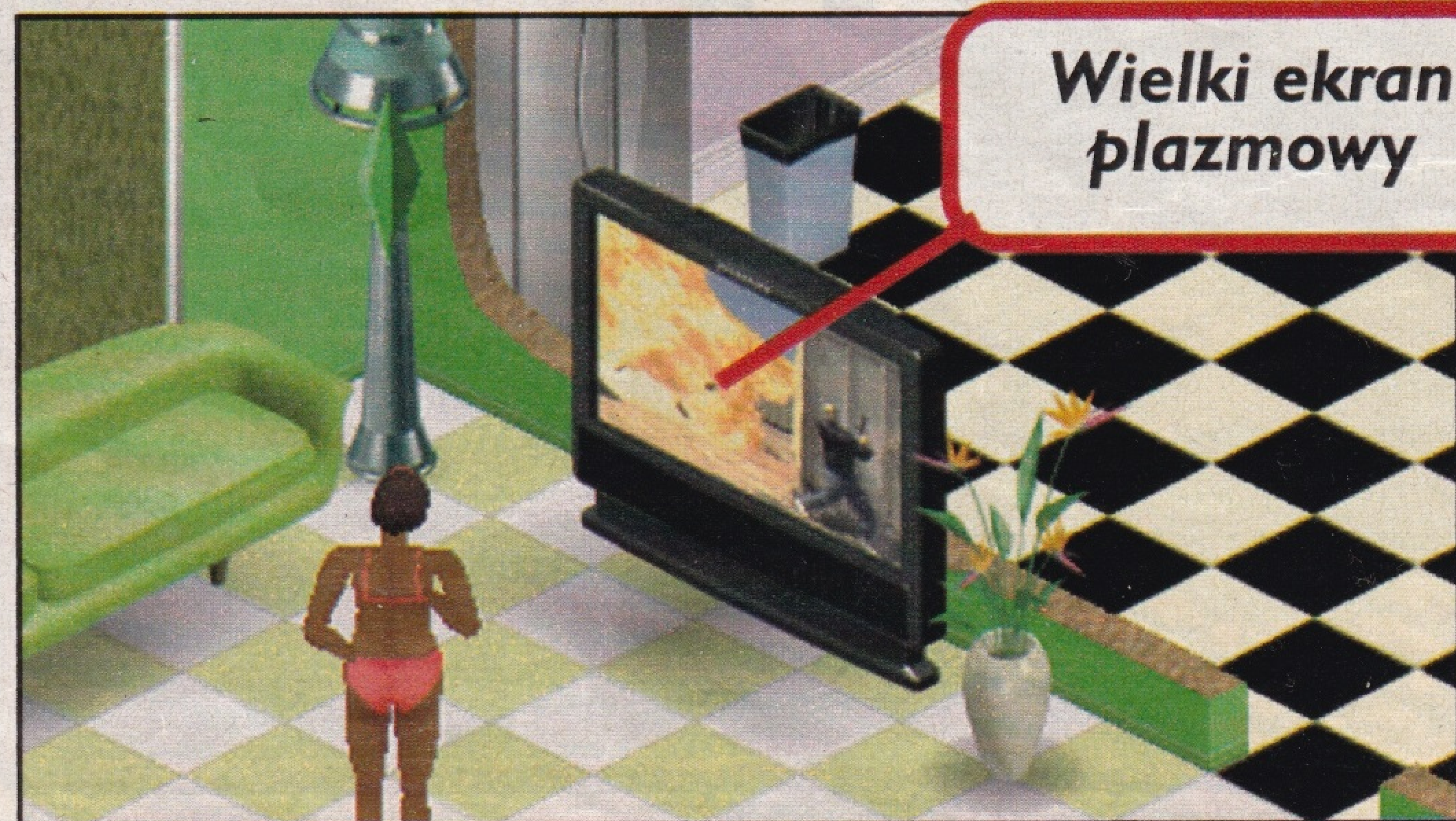




Na początek o prawie zwykłych przedmiotach. W tej kategorii jest wiele nowych elementów, dekoracyjnych, bardzo efektownych. Są to głównie stylowe meble i ciekawe odmiany oświetlenia. Wśród tych rzeczy na szczególną uwagę zasługują: Komoda Guido (wystrój 2) i wibracyjne łoże sercowe – typowo małżeński mebel. Na gardenparty przyda się bardzo bambusowy bar plażowy (głód 1, rozrywka 3, wystrój 1 – bardzo praktyczne!), a do kompletu bambusowe pochodnie ogrodowe. W skład zestawu wchodzi jeszcze thaitańska szafa Maktu Tiki, thaitańska broń w wersji ściennej i obrazek w bambusowych ramkach. Jest też większy wybór roślin doniczkowych.

Idźmy dalej. Jest także lampa ogrodowa Grecki płomień – bardzo ładna, oraz średniowieczna lampa ogrodowa Żarliwy mnich, rycerska lampa niszowa, pochodnia ścienna i świecznik stojący Torchemada (czyli coś dla SIMowych inkwizytorów), neorokokowy kinkiet, Menora – czyli świecznik żydowski i kandelabr ścienny Siostry Miłosierdzia. Zabawne są również neony – flamingi, które świecą na ścianie.

Spośród wyposażenia RTV/AGD wymienić koniecznie należy wielki ekran plazmowy „Soma", automat do gry „Pinball", High Tech Stereo System do sypialni, szafę grającą w stylu retro, zamrażarkę o dużej pojemności (głód 8) i supernowoczesną toaletę (komfort 4!) wyposażoną w modem (!?!).







Gra w bilard dostarcza rozrywki wielu Simom

Wyjątkowo ciekawym pomysłem jest „krzesło toaletowe", czyli średniowieczny sedes, który uzupełnia kamienny zlew na blacie z kamienia milowego. Pod blatem znajduje się drewniana szafka z żelaznymi okuciami – bardzo urocze! Nie sposób pominąć wykrywacza dymu i alarmu przeciwwłamaniowego, bez których teraz nie zechce się obejść żaden szanujący się Sim.

Warto zwrócić szczególną uwagę na jeszcze jeden przedmiot z tej kategorii. To Zestaw Sztucznych Ogni „Panewka". Po uruchomieniu ze stojaka startuje w górę rakieta (dostarczając dwóch punktów rozrywki), a Sim nie posiada się ze szczęścia!



Patio w stylu Thaiti, jego główną atrakcją jest bar plażowy

PRZEDMIOTY PODNOSZĄCE UMIEJĘTNOŚCI

Aby Sim otrzymał awans w pracy, a ty jeszcze więcej frajdy z gry – masz do dyspozycji szereg przedmiotów, dzięki którym bohater może się czegoś nauczyć.

Kupujesz taki przedmiot, stawiasz w mieszkaniu i polecasz Simowi, aby go używał. Rób to wtedy, kiedy wybrany Sim jest wyspany, czysty, najedzony i syty wrażeń. Inaczej nie zechce się uczyć. Prócz tego musi mieć w zapasie nieco czasu, gdyż uczenie się trwa dość długo. W trakcie używania przedmiotu z tej kategorii nad głową Sima pojawia się fiolka, którą powoli wypełnia niebieska substancja. Za każdym razem, gdy fiolka zrobi się całkiem niebieska – Sim zdobywa punkt danej umiejętności. Dokończenie dzieł sztuki malarskiej lub rzeźbiarskiej wymaga kilku punktów, ale możesz przerwać uczenie się, kiedy tylko zechcesz.

W tej kategorii bardzo rozszerzyła się oferta wszelakich udogodnień. Niektóre urządzenia podnoszą jednocześnie więcej niż jedną umiejętność.

Oto lista nowych przedmiotów wraz z wyjaśnieniem, dlaczego warto je kupić

- **elegancki biały fortepian** – inwencja, rozrywka 4, wystrój 6
- **gitara elektryczna ze wzmacniaczem** – inwencja, rozrywka 2
- **stół stolarski „Młot i dłuto"** – technika
- **komputer do gier Brahma 2000 z zestawem multimedialnym, modemem i innymi bajerami** – nauka, rozrywka
- **barokowe lustro ścienne w złoconych ramach** – charyzma
- **pozornie zwyczajny regał „Na bani" projekt: J. Abol** – gotowanie, technika, nauka, rozrywka 3 - ten regał to jest rzecz po prostu niezbędna



Aby Sim został rzeźbiarzem, trzeba mu kupić stół „Młot i dłuto" (technika)



Wystarczy postawić w domu sztalugę a Sim zaraz zabierze się za malowanie

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Tego jeszcze nie było! Przedmioty Specjalne. Nie sieją, nie orzą (z wyjątkiem jednego). A co w takim razie robią? Ba, czego NIE robią? W zasadzie, i pomagają i szkodzą. Jeśli chcesz je wypróbować, to wystarczy kupić, postawić i kazać rodzinie używać. Jeżeli lubisz niespodzianki – nie czytaj dalej. Jeśli chcesz się częściowo zabezpieczyć albo lubisz wiedzieć, na co koniecznie należy zbierać pieniądze – to przeczytaj bez wahania! Przecież i tak nie poznasz WSZYSTKICH sekretów.

Jest jeszcze jedna niespodzianka. I nie dotyczy przedmiotu. Być może ktoś odwiedzi twojego Sima. Ktoś, kto będzie chciał z nim zagrać w „papier, nożyce, kamień". A o co? No, to już sekret.

Antyczna lampa oliwna

I tu zaczyna się zabawa. W owej lampie mieszka Dżin. Można go wezwać tylko raz. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby po „zużyciu" jednej lampy kupić drugą. Kiedy Sim zacznie majstrować przy lampie, zaczyna wydobywać się z niej chmura dymu, aż w końcu przybierze postać fioletowego gościa w zielonych porteczkach. Nieznajomy siedzi po turecku w powietrzu nad lampą ale czasem na chwilę traci równowagę. Widocznie takie siedzenie nie jest sprawą łatwą. Zresztą spróbuj sam! Wezwany Dżin zrobi dla Sima jedną rzecz z dwóch, które zaoferuje. Oferta jednak sformułowana jest tak enigmatycznie i niekonkretnie, że w praktyce zdajesz się na ślepy los. Przy tym wszystkim nie wiadomo jeszcze, czy duch jest akurat w dobrym, czy w złym humorze. Dżin na przykład pyta Sima, czy pragnie miłości czy pieniędzy. Jeśli wybrane zostaną pieniądze – można otrzymać garnek złota, ładny i duży, wart 803, 2148 simoleanów, albo inną kwotę. Wszystko zależy od szczęścia i humoru Dżina. Jeśli ów jest w bardzo złym humorze, zamiast pieniędzy dostaje się... stos rachunków do zapłacenia albo kule ogniste. Pożar w domu gotowy! Z miłością bywa podobnie. Zresztą Dżin jest bardzo pomysłowy. Umie łamać kariery zawodowe, przywoływać ciepły wietrzyk, podnosić umiejętności, powodować powodzie i zsyłać plagi karaluchów. Bywa, że pyta Sima, czy nie drażnią go krewni bądź przyjaciele. Jednak nie pomoże i nie zaszkodzi w kontaktach towarzyskich Simowi, który nie ma rodziny ani przyjaciół. Tak czy inaczej z Dżinem jest zawsze mnóstwo zabawy. A sama lampa, to przyjemny element dekoracyjny.


Sim zaczyna majstrować przy lampie...


... z lampy wydobywa się chmura dymu...


... i zaczyna układać się w kształt Dżina, który spełnia życzenia...


... jeśli jest w dobrym humorze

Podwórkowy teleskop „Star Track"

Ładny i praktyczny sprzęt do obserwowania nieboskłonu. Rozwija umiejętność „nauka". Istnieje jednak – niewielkie prawdopodobieństwo, że na skutek wścibskiego podglądania zielone ludziki z kosmosu przylecą i porwą Sima! Oczywiście w takim przypadku,jego rodzina zaczyna lamentować i płakać. Czasem bywa, że po jakimś czasie (wystarczającym, by rodzina umarła z niepokoju) UFO zwraca porwanego. Ale, niestety, już nie w takim stanie, w jakim był przedtem. Nie, to nie to, co myślisz! UFO nie pozbawia cnoty. Chętnie za to bawi się rozumem „ofiary". Po takiej wycieczce Sim może zacząć przejawiać cechy charakteru wręcz przeciwne do początkowych. Był miły i porządny, a z kosmosu wrócił brutal i flejtuch. Bywa.



Doświadczalny „Alchemik"

Wzasadzie jest to stół laboratoryjny, dzięki któremu można rozwinąć umiejętność „logika". I tak też z reguły się dzieje. Może się jednak zdarzyć, że sporządzony przez Sima eliksir przemieni go po wypiciu w paskudnego Mr. Hyde'a. Biada wówczas Simowi i jego rodzinie!



Kryształowa kula Madame Blahbotfry

Jest to niewielki stolik przykryty ładnym, niebieskim obrusem, na którym umieszczona jest tajemnicza Kula. Postaw krzesło przed stolikiem i namów Sima, aby jej użył. Otrzyma wówczas przepowiednię dotyczącą jego samego. Uważaj tylko, aby nie usłyszał, że jest przez kogoś sterowany, bo...



Robot domowy Servo

Jest to najdroższy przedmiot, jaki możesz kupić. Kosztuje bowiem 15000 simoleanów! Ale chyba warto wydać tyle pieniędzy, ponieważ robot faktycznie robi bardzo wiele. A ma sprzątać, zmywać, dbać o ogródek i naprawiać zniszczone urządzenia. Ustaw w mieszkaniu obudowę, w której znajduje się robot i poleć komuś z rodziny, aby go zaprogramował. Wówczas Servo wylezie z obudowy i będzie pracował. W tym czasie rodzina może spokojnie zająć się swoimi sprawami. Po skończeniu pracy, która akurat wymagała wykonania, robot sam schowa się w obudowie i będzie czekał chwili, kiedy jego usługi znowu będą potrzebne. Za każdym razem trzeba go programować, czyli pobudzić do działania. Jeśli robot uzna, że nic w domu nie wymaga jego interwencji, to spokojnie wzruszy ramionami i wróci do obudowy. Już samo obserwowanie robota przy pracy dostarcza graczowi wiele rozrywki. Servo jest tak duży jak dorosły Sim i do sprzątania przebiera się w strój pokojówki. Koniec z brudną łazienką, kuchnią i toaletą!



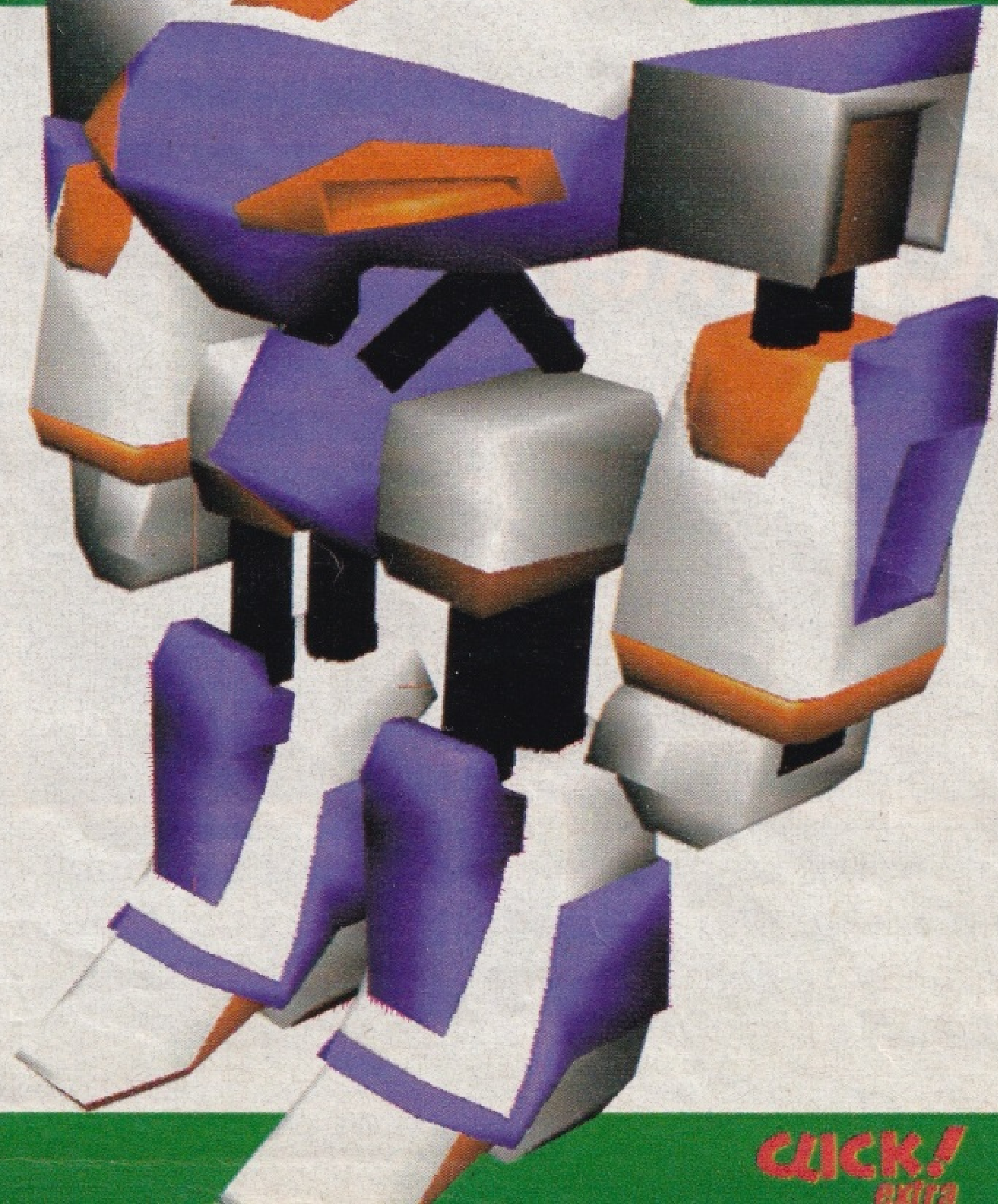


Lalka Voodoo

Mała laleczka umieszczona w gustownej trumience. Postać, która jej użyła, otrzymuje punkt rozrywki. Jeżeli jakiś Sim wykorzysta ją przeciwko swojej żonie, ma szansę przeżyć największą awanturę rodzinną w dziejach Simświata.



I to tyle, jeżeli chodzi o sekrety w grze THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE. Resztę tajemnic odkryj sam i wypróbuj na swojej ulubionej rodzinie Simów. W THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE jest co kupować, więc nie bądź skąpy i dosłownie zalej rodzinę nowymi rzeczami. Wypróbuj wszystko, na co cię stać, a na resztę zbieraj pieniądze. Naprawdę warto. W końcu, jeżeli jakieś urządzenie zabije twojego ulubionego Sima, to i tak na pewno będziesz się świetnie przy tym bawił. Nie oszukujmy się, przecież, jak zwykle, zapisałeś grę przed zrobieniem czegoś ryzykownego. Zresztą wystarczy, że Sim zapomni posprzątać, i już, bez czarodziejskich przedmiotów – będzie miał przygody z karaluchami.
Udanych zakupów konsumencie i dobrej zabawy dla ciebie i rodziny!



CD-ROM

Tym razem przygotowaliśmy dla Was coś specjalnego! Na płycie znajdziecie ponad 700 dodatków do THE SIMS, dzięki którym ta gra nabierze nieco świeżości. Poza tym nie mogło zabraknąć całej masy użytecznych programików oraz najnowszych dem i filmów

Filmy:



Oto najdziwniejsza gra roku, która przypomina LEMMINGSY. Będziesz musiał przeprowadzić w niej niesforne owieczki przez 16 niebezpiecznych plansz i uratować im życie



Już niedługo olimpiada. A dzięki tej grze będziesz mógł poczuć się mistrzem w wielu dyscyplinach. Oczywiście pod warunkiem, że nie stracisz palców od uderzania w klawisze



Pamiętasz stare, dobre UFO? Tym razem zmagasz się z Obcymi w grze akcji, kiedy okazuje się, że zieloni milusińscy znowu zaatakowali inną rasę. Zapowiada się megaprzebój



Czy wiesz, co się dzieje, kiedy ktoś postanawia zrobić film o Wielkiej Ucieczce z... kurami w roli głównej? Powstaje wtedy CHICKEN RUN. A potem można z tego zrobić grę!

Age Of Empires 2 The Conquerors

THE CONQUERORS EXPANSION to dodatek do doskonałej strategii AGE OF EMPIRES 2, w którym możesz rozegrać kilka nowych historycznych kampanii. Demo zaprezentowane na naszej płycie zawiera kampanię Montezumy – ponurego władcy Azteków, który prowadził wiele zwycięskich wojen, a w końcu został pokonany przez hiszpańskich konkwistadorów. W pełnej grze są trzy nowe kampanie: poza Montezumą są to m. in. dzieje hiszpańskiego bohatera El Cyda czy historia Attylli – wodza Hunów, którzy najechali w V wieku Europę. Jest także kampania zawierająca historyczne bitwy, takie jak Hastings w 1066 r, Agincourt w 1415, czy bitwę pod Tours, gdzie Karol Młot pokonał Saracenów atakujących królestwo Franków.

Dodatek, to także nowe jednostki, technologie i ulepszenia gry. Na pewno spodoba się wszystkim fanom strategii.

PC	PSX	N64	DC	A
AOE 2: The Conquerors Dodatkowe Misje				
Premiera: wrzesień 2000				
Microsoft				1 - 8 graczy
Nowe jednostki, nowe rasy, nowi wielcy dowódcy. Doskonała zabawa dla wszystkich tych, którzy lubią realia historyczne i strategie				



Tak wygląda azteckie centrum miasta (Town Center)

Sudden Strike

Mamy zaszczyt przedstawić demo jednego z najbardziej oczekiwanych RTS tego roku. SUDDEN STRIKE przeniesie cię w czasy II Wojny Światowej. W wersji demo można grać tylko Niemcami (hmm, czy to dlatego, że grę stworzyli niemieccy programiści?). Rozgrywka w SUDDEN STRIKE jest naprawdę pasjonującą rozrywką i powinna zadowolić każdego miłośnika strategii. Gra nie polega bynajmniej na „złapaniu" wszystkich swoich jednostek i rzuceniu ich na szańce wroga z okrzykiem – „Hurrrraaaaa". Ta wschodnia taktyka kończy się zwykle druzgocącą klęską. Aby pokonać nieprzyjaciela, trzeba się tu nie lada natrudzić. Najlepiej jest zgromadzić czołgi i wozy opancerzone w przepisową kolumnę pancerną Heinza Guderiana. Piechotę przemieszczać lasem. Motocykle to z kolei świetna jednostka zwiadowcza.

Pamiętaj również, że w każdym momencie bitwy możesz przywołać wsparcie lotnicze. Kliknij na ikonę samolotu, a następnie podaj teren, który chcesz zbombardować, czy miejsce, gdzie zamierzasz dokonać zrzutu spadochronowego. Powodzenia. Pamiętaj – Got mit uns.

PC	PSX	N64	DC	A
Sudden Strike Wojenna Strategia				
Premiera: wrzesień 2000				
CDV / IM Group				1 - 3 graczy
Kolejna gra aspirująca do tytułu strategicznego przeboju roku. Miała być konkurencją dla GROUND CONTROL i DARK REIGN 2. Musisz sam ocenić...				



Spadochroniarze pojawiają się nagle, ale szybko mogą zginąć

NASCAR Heat

Tej gry chyba nie trzeba przedstawiać. NASCAR HEAT to po postu wyścigi bez żadnych zbędnych dodatków. W demo możesz skorzystać z jazdy próbnej, pojedynczego wyścigu albo spróbować pobić rekord prędkości pojedynczego przejazdu. W opcji RACE THE PRO będziesz miał okazję zmierzyć się z największymi sławami rajdowego toru. Nie jest to takie łatwe zadanie, choć na pierwszy rzut oka wydaje się, że gra jest bardzo prosta. Wystarczy dodawać gazu i trzymać się toru. Nic bardziej mylącego – taki sposób jazdy z pewnością nie pozwoli na osiągnięcie sukcesu. W grze możesz także wybrać poziom trudności i określić stopień zaawansowania innych kierowców.





Niestety, na zakrętach trzeba zwolnić, w przeciwnym razie uderzysz w bandę

Arabian Nights

Kolejne wielkie zaskoczenie. Świetna gra, która pojawiła się nagle i nie wiadomo skąd (no, no wiadomo – od Visiware). ARABIAN NIGHTS jest grą typu Akcja/Przygoda, gdzie bohatera widzisz z perspektywy trzeciej osoby. Sympatyczny śmiałek, którego ruchami kierujesz, jest zręczny i dobrze uzbrojony. Świetnie posługuje się nożami, bombami i szerokim bułatem. Ma także do dyspozycji kilka magicznych sztuczek. W ARABIAN NIGHTS czeka cię wiele niebezpieczeństw i wyzwań. Będziesz musiał myśleć i szybko działać. Wspinać się, unikać śmiertelnych pułapek i walczyć. Przeciwnicy w tej grze to postacie jakby wprost wyjęte z Baśni Tysiąca i Jednej Nocy. Nasze demo zawiera cały pierwszy poziom gry.





Przemierzasz puste ulice... W półmroku może czaić się zło i groźne potwory

WRZESIEŃ 2000

CLICK! extra

Płyta CD jest integralną częścią czasopisma CLICK! extra i nie może być sprzedawana osobno ©2000 Wydawnictwo H. Bauer

DEMA GIER

- HEAVY METAL – F.A.K.K. 2
- AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- SUDDEN STRIKE
- BLAIR WITCH PROJECT
- NASCAR HEAT
- FARAON MEGAPACK i inne...

NAJLEPSZE PROGRAMY

- EDYTORY HTML
- PROGRAMY E-MAIL & FTP
- PRZEGLĄDARKI WWW
- BLEEM! – EMULATOR PSX
- PROGRAMY GRAFICZNE
- PRZEGLĄDARKI OFF-LINE

SPECJALNIE DLA WAS NAJLEPSZE

DODATKI DO THE SIMS

- ELEMENTY WNĘTRZ
- EXTRA SKINY
- PONAD 700 PLIKÓW!

tutaj powinna być nasza płyta...

nie ma? zapytaj sprzedawcę

BLAIR WITCH PROJECT

W 1994 roku grupka studentów wybrała się na poszukiwania legendarnej wiedźmy Blair w lasach stanu Maryland w USA. Niestety, zaginęli bez wieści, a jedyne, co po nich pozostało, to taśmy z nagraniami filmowymi koszmaru, który stał się ich udziałem

Koszmar ukrywa się w ciemnych lasach, w starych domach. Wspominają go w rozmowach starzy ludzie ze stanu Maryland. Jest także zawarty w pierwszej części gry: BLAIR WITCH PROJECT: EPISOD 1 – RUSTIN PARR INVESTIGATION, której demo (ograniczone czasowo) zamieściliśmy na naszej płycie CD.

INVESTIGATION przeniesie cię do roku 1941, kiedy to bierzesz udział w śledztwie w sprawie niezbyt miłego osobnika Rustina Parra, podejrzanego o zamordowanie grupki dzieci w lasach Burkitsville. Gdy jego czyn wychodzi na jaw, w czasie procesu Parr przyznaje się, że do zabójstwa nakłaniał go głos, który słyszał w swojej głowie. Historia staje się skomplikowana. Do Maryland przyjeżdża Doc Holliday, który chce sprawdzić opowieści Parra i przekonać się, czy w opowieściach o czarownicy z Blair drzemie choć odrobina prawdy. Łatwo się domyślić, co będzie dalej. Śledztwo prowadzone przez Holliday-a zaprowadzi go w mroczne miejsca, w których nikt nie chciałby się znaleźć, a tobie włosy staną dęba na głowie.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT możecie wygrać grę BLAIR WITCH PROJECT! Jedną z 10 nagród dostanie osoba, która do 14 IX 2000 przyśle na adres redakcji (lub na click@click.pl) plik z nagranym screenem z najdalszego etapu dema gry BLAIR WITCH PROJECT z naszej płyty CD.



BLAIR WITCH PROJECT wprowadzi cię w mroczny świat starych budowli

W zamieszczonym na naszej płycie CD zwiastunie tej gry (uwaga: można grać, ale zabawa jest ograniczona czasowo) czeka cię inspekcja w domu pustelnika. Nie jest to bynajmniej spokojna chatka na ustroniu. Jeśli zdecydujesz się tam wejść, pamiętaj, że na demony najlepsza jest broń energetyczna, a w niektórych miejscach przyda się noktowizor. Uwaga! Na początku gry lepiej nie zmieniać ustawień poszczególnych klawiszy. W wypadku niektórych komputerów zmiana taka może spowodować spore kłopoty z uruchomieniem gry.

Gra BLAIR WITCH PROJECT przypomina nieco inny produkt – NOCTURNE. Do stworzenia Wiedźmy z Blair wykorzystano przecież świetny i jakże filmowy engine z tego przeboju.



Na początku gry zaczniesz od eksploracji starego domu

PC	PSX	N64	DC	A

Blair Witch Project
Mroczny Horror

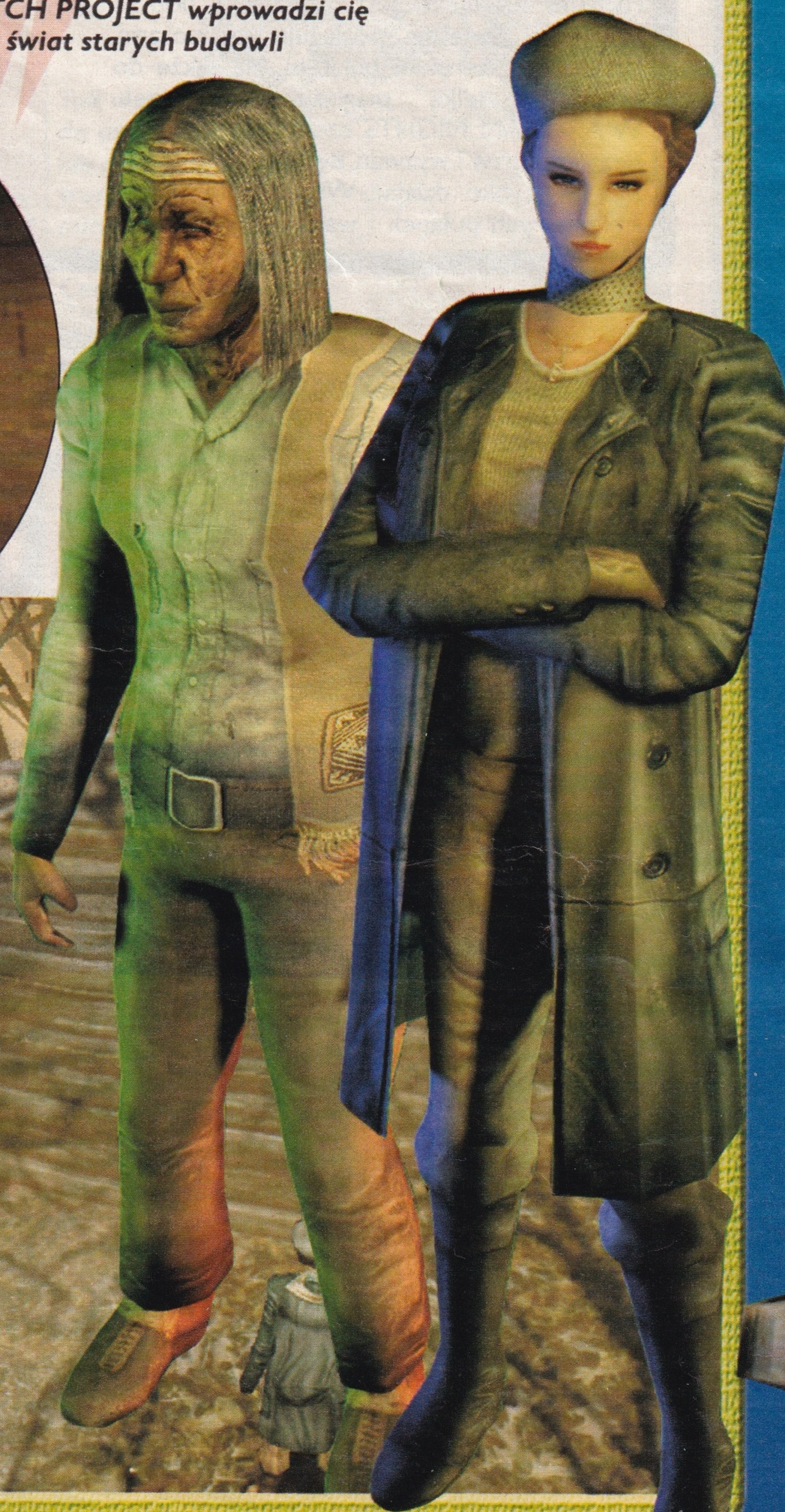
Premiera: wrzesień 2000 r.

Take 2 / Play-It	1 gracz

Wiedźma Blair nie zginęła. Tkwi gdzieś i czuwa... Przygotuj się na najgorsze. Być może staniesz z nią twarzą w twarz. Z pewnością nie będzie to miłe spotkanie



Śledztwo będzie trudne, a ludzie nie zawsze chętnie odpowiedzą na twoje pytania



HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Julia, bohaterka gry HEAVY METAL, nie przypomina swojej poprzedniczki Lary Croft. Bynajmniej nie zaprząta sobie głowy odwiedzaniem starych muzeów i grobowców. Zamiast zabawy w Indianę Jonesa ma poważniejsze zadanie: musi uratować swój świat przed zagładą!

HEAVY METAL to jedna z gier, na które czekałeś już od dawna. Już sama nazwa grupy, która jest odpowiedzialna za jej stworzenie powinna ci dużo powiedzieć. Ritual Entertainment ma w swoich szeregach osoby, które pracowały między innymi przy przebojowym DUKE NUKEM 3D. Jest to wystarczająca rekomendacja... Sama gra akcji też zasługuje na zainteresowanie. Ciekawa fabuła (mająca wiele wspólnego z niesamowitymi wizjami twórców komiksów i filmów HEAVY METAL), świetnie prezentujący się program z QUAKE 3 i przepiękna, kolorowa grafika to jej duże plusy. Nie można też nie wspomnieć o doskonałej oprawie muzycznej.

W grze niezmiernie ważną rolę odgrywają efekty wizualne. A to wszystko dlatego, że największą zaletą HEAVY METAL jest piękna główna bohaterka, Julia Strain. Pojawiła się ona najpierw w komiksach Simona Bisleya, później powstał film animowany, film fabularny i wreszcie gra komputerowa... Jak widać Julia robi zawrotną karierę. Nic dziwnego, wystarczy się jej tylko dokładniej przyjrzeć... Ta baaardzo ładna dziewczyna żyje na planecie Eden, na której znajduje się źródło wody życia. Taki sielski skarb budzi wiele niezdrowych emocji. Niejeden paskuda chciałby dostać rajską krainę w swoje łapska. Mieszkańcy nie są jednak bezbronni. Po pierwsze mają F.A.K.K. Stwarza on iluzję wyglądu planety, tak że sprawia ona wrażenie bardzo niebezpiecznej pułapki. Co jednak najważniejsze, na straży ładu i sielskości staje sama Julia. Twarda kobieta, która w niczym nie ustępuje sławnej Larze. Biega, skacze, wspina się, chodzi po linie i jest stworzona do walki. Świetnie posługuje się nie tylko mieczem i energetyczną tarczą. Na pewno nie zawaha się skorzystać z jednej z 20 broni, dostępnych w grze. Nie ograniczy się jednak tylko do brutalnej walki. Spotyka wielu innych bohaterów, porozmawia z nimi i zdobędzie przydatne informacje. Czeka przecież na nią trudne zadanie, walka z Gith, dziwnym statkiem kosmicznym, który jest żywą istotą i krąży po galaktyce w poszukiwaniu planet, które później pochłania. Walka nie będzie więc łatwa, ale przecież piękne wojowniczki mają swoje sposoby na pokonanie nawet najgroźniejszych wrogów.

Nie zdradzimy jednak więcej tajemnic, musisz sam zobaczyć demo gry! Do twojej dyspozycji jest cały pierwszy poziom. Napotkasz tam wiele niebezpiecznych potworów, będziesz miał także okazję zapoznać się z przepiękną grafiką Edenu. No i oczywiście z samą Julią. Dzięki temu będziesz mógł postanowić, czy zostajesz w załodze Lary, czy przenosisz się do grupy zwolenników Julii i pięknej krainy Eden. Wybór na pewno nie będzie łatwy...



Niebezpieczne potwory i piękne, dzikie krajobrazy – oto rzeczywistość gry Heavy Metal



Julia może używać kilku rodzajów broni – począwszy od miecza, a skończywszy na potężnych energetycznych miotaczach

PC | PSX | N64 | DC | A

Heavy Metal F.A.K.K. 2
Przygody Julii
Premiera: wrzesień 2000 r.
Take 2 / Play-It | 1-8 graczy

Oceń sam, czy piękna Julia może zastąpić Larę Croft. Wojowniczka zamiast archeologa... Przygotuj się na niezwykle ciekawe widowisko i akcję

Teksty: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

The Sims

SKINY (POSTACIE)

Oprócz postaci śmiesznych, małych, dużych i kolorowych, znajdziesz na naszej płycie znanych bohaterów filmów, seriali i estrady. Chcesz bawić się Britney Spears, Brucem Lee, Alem Gore czy Obcym? Nic trudnego!

INSTALACJA: Rozpakuj wybrane pliki *.ZIP z katalogu Sims/Skiny, a następnie skopiuj WSZYSTKIE pliki *.BMP, *.SKN oraz *.CMX do teczki SKINS w katalogu GAMEDATA – znajduje się on w folderze, w którym zainstalowałeś grę.

ŚCIANY

U nas mnóstwo nowych tapet, fototapet, płytek, glazury i terakoty. Domy Simów już nigdy nie będą takie same. Zainstaluj nowe ściany, a przekonasz się, jak miło jest mieszkać w odnowionych wnętrzach!

INSTALACJA: Rozpakuj wybrane pliki *.ZIP z katalogu Sims/Sciany, a następnie skopiuj: pliki *.WLL do teczki WALLS w katalogu GAMEDATA – znajduje się on w folderze, w którym zainstalowałeś grę.

PODŁOGI

Skoro są ściany, nie mogło zabraknąć nowych wzorów podłóg i posadzek. Może SIMY zaczną chodzić na bosaka po zieloniutkich dywanikach?

INSTALACJA: Rozpakuj wybrane pliki *.ZIP z katalogu Sims/Podłogi, a następnie skopiuj: pliki *.FLR do teczki FLOORS w katalogu GAMEDATA – znajduje się on w folderze, w którym zainstalowałeś grę.

DACHY

Zainstaluj nowe dachy, a wszyscy sąsiedzi Simów posinieją z zazdrości. Pamiętaj: twój dach świadczy o tobie!

INSTALACJA: Rozpakuj wybrane pliki *.ZIP z katalogu Sims/Dachy, a następnie skopiuj: pliki *.BMP do teczki ROOFS w katalogu GAMEDATA – znajduje się on w folderze, w którym zainstalowałeś grę.

PRZEDMIOTY

Ciągle nie masz czym zapełnić Simom mieszkania. My ci pomożemy. Stoły, krzesła, sofy... Przekonaj się sam. Zainstaluj nowe przedmioty z naszej płyty, a będziesz bawił się jeszcze lepiej! Nowe mebelki spodobają się wszystkim członkom SIMrodzinki!

INSTALACJA: Rozpakuj wybrane pliki *.ZIP z katalogu Sims/Przedmioty, a następnie skopiuj: pliki *.IFF do teczki USEROBJECTS w katalogu GAMEDATA – znajduje się on w folderze, w którym zainstalowałeś grę.

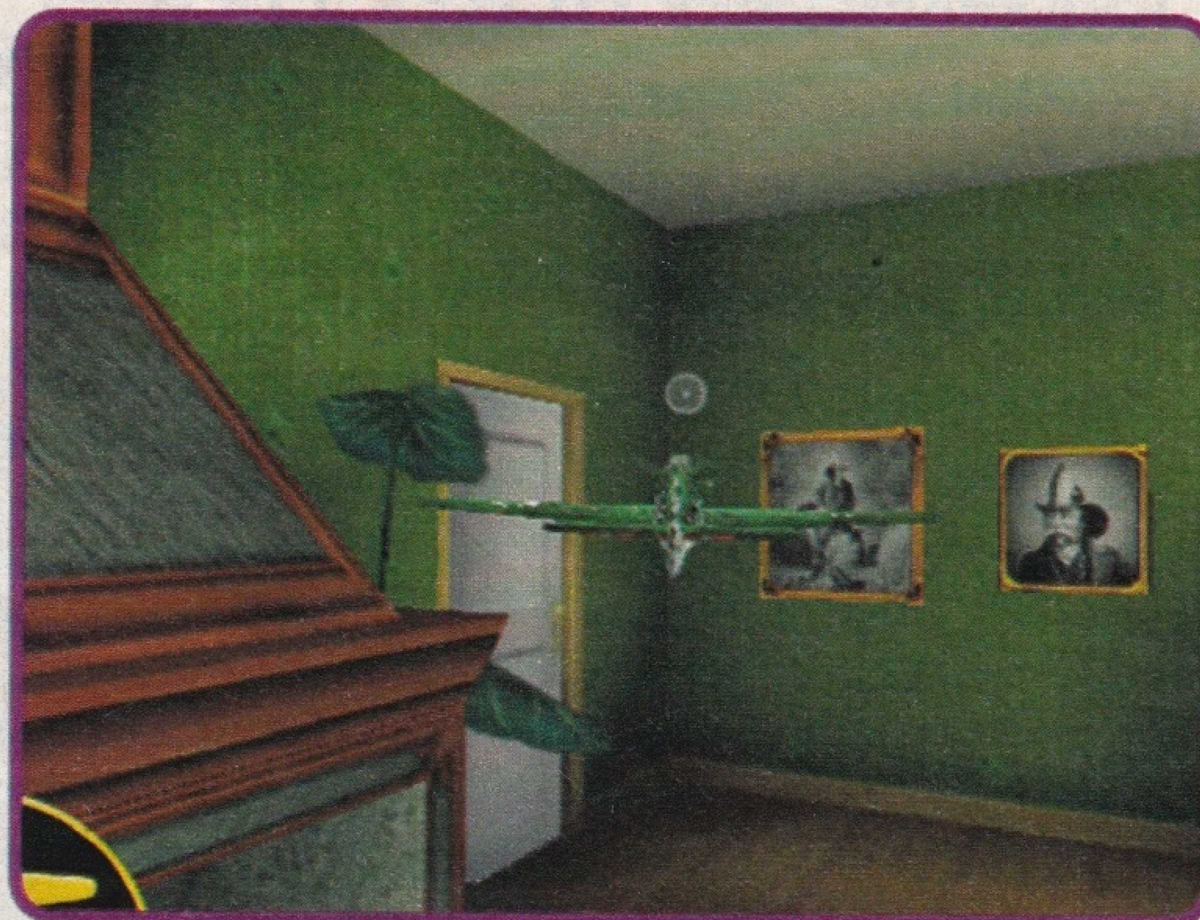
Kopiowanie plików z dodatkami:

Kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonie płyty CD-ROM i wybierz opcję Eksploruj, następnie przeciągnij wybrane pliki na pulpit.

Airfix Dogfihter

Dla młodszych graczy ta gra będzie chyba spełnieniem marzeń. Dla starszych miłym wspomnieniem szczenięcych lat. Tak więc, jeśli jesteś graczem juniorem, odpalaj program od razu, jeśli seniorem, poczekaj aż żona i dzieci pójdą spać, no a wtedy...

W AIRFIX DOGFIGHTER steruje się samolotem. Tak naprawdę plastikowym modelem samolotu. Gra to tak naprawdę beztroska zabawa w wojnę z udziałem modeli do sklejania, makiet czołgów i samolotów. Podczas rozgrywki zbierasz farbki do swoich skarbów, kalkomanie i sylwestrowe race, które służą za rakiety. Teatrem działań wojennych jest po prostu mieszkanie, a raczej duży dom pełen pokoi, salonów, schodów i sypialń. Nie trzeba się obawiać, rodziców nie ma w domu, więc hulaj dusza. Messerchmit może seriami karabinów maszynowych rozwalić lampy, zabytkowe wazy, meble i telewizory. Bomby zmienią dywany i błyszczące posadzki w pobojowisko. Do dzieła – wróg nie czeka. Piloci do maszyn!!! Przecież rodzina może wrócić w każdej chwili!



W AIRFIX wybierasz rodzaj modelu, którym będziesz latał. Masz także wybór pilota



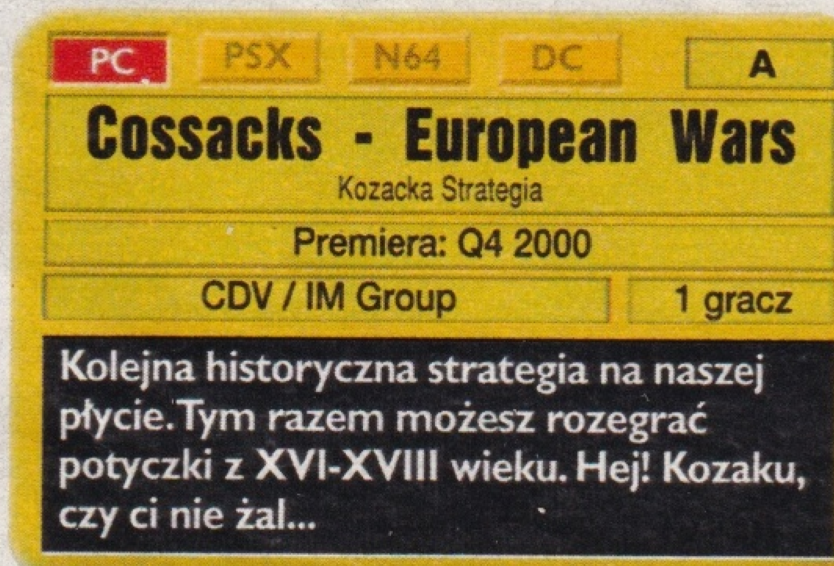
Cossacks: European Wars

No cóż. Jeśli AGE OF EMPIRES już ci nie wystarcza, to mamy na płycie jeszcze jedną historyczną nowość: COSSACS. Gra przedstawia zmagania wojenne i kampanię z wieków XVI-XVIII. Są tu między innymi: Wojna Trzydziestoletnia, Siedmioletnia, Północna i Hiszpańska Sukcesyjna. Jeśli chciałeś rozegrać potyczki i bitwy z czasów husarii, muszkieterów i kozaków, to właśnie nadarza się okazja. W demo można rozegrać dowolną planszę w Hiszpanii. Schemat rozgrywki nie jest trudny. Jak w większości strategii należy gromadzić zapasy (kamień, drewno, zboże i tak dalej) i rozbudowywać się. Co ciekawe występujące w grze budowle pałaców, dworów i katedr są wzorowane na autentycznych zabytkach europejskiej architektury. Aż miło popatrzeć....

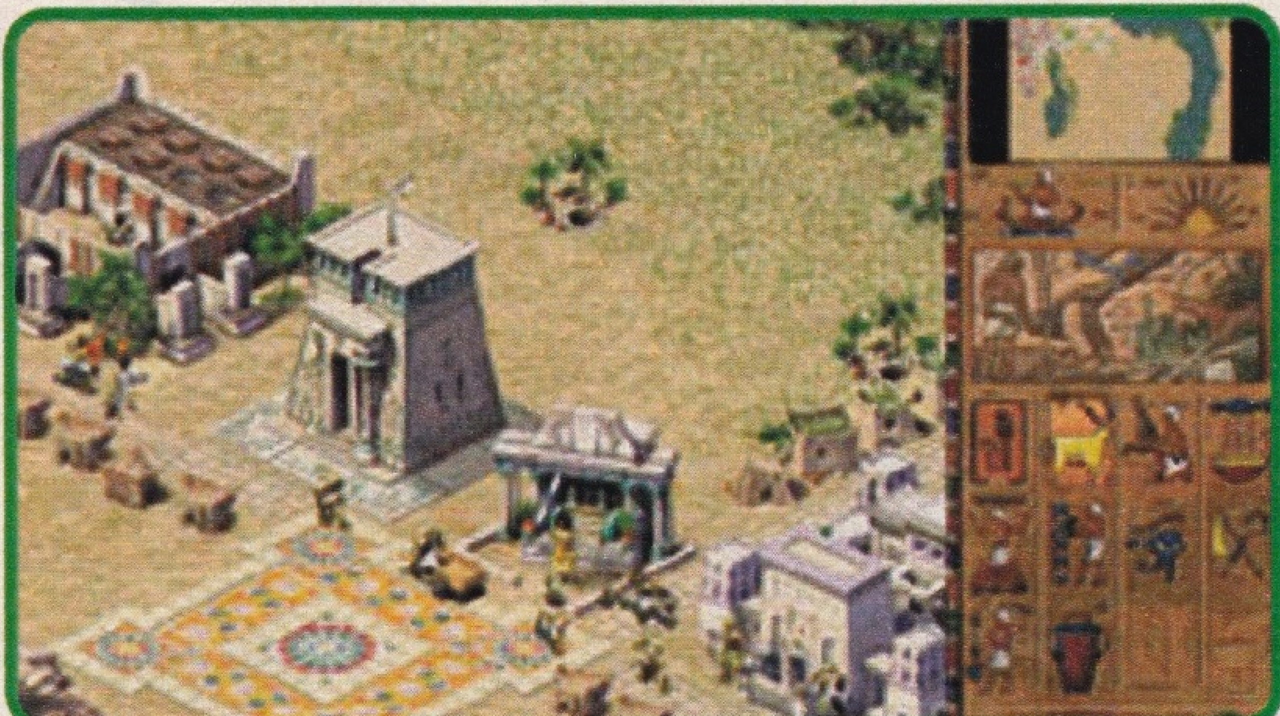
Uwaga: pozorna cisza ze strony wroga może na początku zmylić. Nie daj się jednak wyprowadzić w pole i stwórz własną armię tak szybko, jak to możliwe. Pamiętaj, nieprzyjaciel najpierw skieruje się do twoich spichlerzy i magazynów, aby je przyjąć.



Budowle w COSSACKS - EUROPEAN WARS wyglądają naprawdę imponująco. Za wzór posłużyły autentyczne budowle



Faraon Megapack

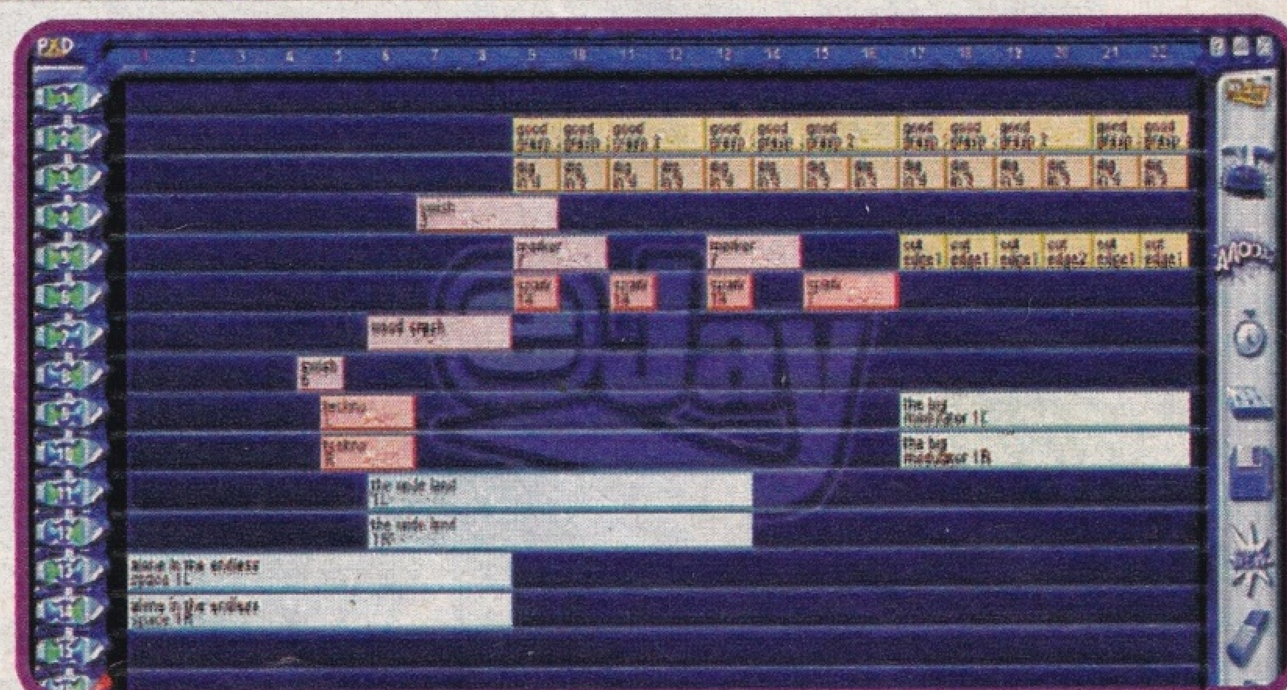


Dzięki FARAON MEGAPACK będziesz mógł nie tylko grać, ale także zaprojektować własne plansze

Jeśli skończyłeś FARAONA i zastanawiasz się co dalej, to mamy dla ciebie dobrą wiadomość – Misje Dodatkowe. Dwadzieścia trzy nowe mapy są bardzo zróżnicowane i ukończenie ich na pewno zajmie ci sporo czasu. To jednak nie wszystko – w Megapacku jest także edytor scenariuszy. Dzięki niemu będziesz mógł tworzyć kolejne misje, które dostarczą ci nowej zabawy. Projektować możesz nie tylko rzeźbę terenu, ale również punkty wejściowe imigrantów czy kierunki, z których nastąpi inwazja. Równie pracochłonne jest tworzenie królestwa – szlaków i miast handlowych, ustalanie cen towarów. Szczegółową recenzję tego dobrego dodatku znajdziesz w CLICK 17!

Dance e-Jay 2 Techno

Jeżeli podobało ci się demo programu do tworzenia muzyki, które zamieściliśmy na poprzedniej płycie, to na pewno chętnie sięgniesz po nowego E-Jaya. Tym razem proponujemy zabawę techno. Nawet w wersji demo jest sporo opcji, które na pewno zapewnią ci niezłą rozrywkę. Bez większego trudu skomponujesz wpadający w ucho utwór. Zasady obsługi programu są wyjątkowo proste. Wybierasz kolorowe prostokąty, które reprezentują fragmenty muzyki i przeciągasz je na odpowiednie ścieżki. W pełnej wersji programu możesz używać też specjalnych efektów.



Na tych ścieżkach układasz fragmenty muzyki, które składają się na utwór techno. Jakie to proste!

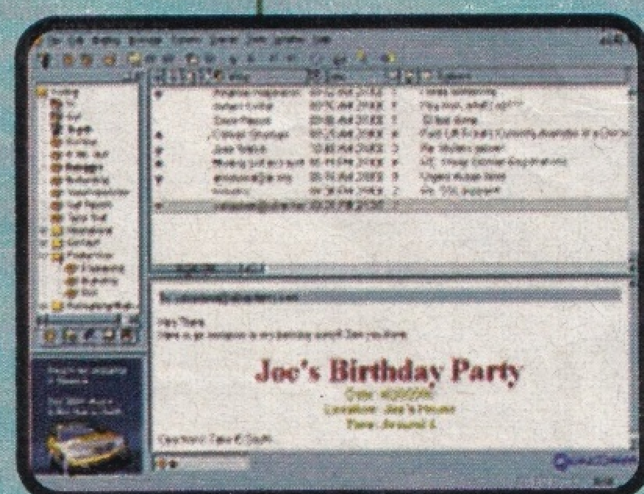
Najlepsze narzędzia

PaintShop Pro



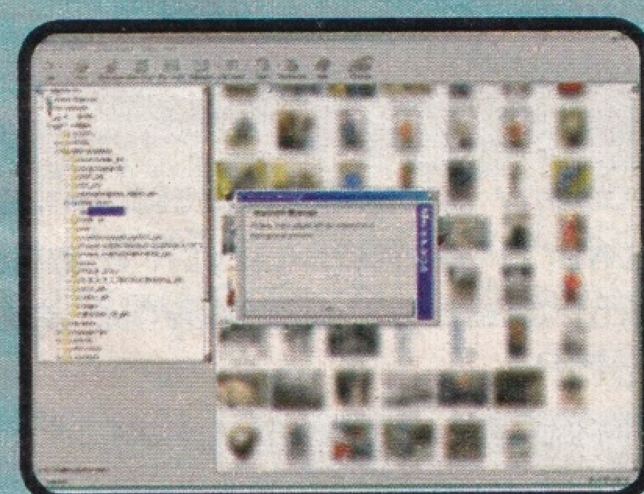
Niewątpliwie perełką wśród programów użytkowych na naszym CD jest PaintShop Pro – doskonały program graficzny. Takie narzędzie przyda się absolutnie każdemu użytkownikowi PC, a zwłaszcza twórcom stron WWW. Program dysponuje bogatym zestawem narzędzi, rozpoznaje większość popularnych formatów graficznych, a do tego jest wyjątkowo łatwy w obsłudze. Jak twierdzą znawcy tematu, PaintShop Pro powoli zaczyna zagrażać nawet samemu Photoshopowi!

Eudora Light



Znany chyba wszystkim internautom program do obsługi poczty elektronicznej. Wersja „light" zawiera wszystkie niezbędne do pracy opcje i do tego jest całkowicie darmowa! Jeśli masz dosyć Outlook Express wraz z atakującymi go wirusami, a nie chcesz instalować Netscape Communicatora.

CompuPic Pro



Rewelacyjna wręcz przeglądarka plików graficznych oraz multimedialnych. CompuPic pokaże prawie każdy obrazek, a do tego odtworzy muzykę w formacie WAV i MIDI oraz filmy AVI. To naprawdę wspaniałe narzędzie dla każdego posiadacza PC. Na naszej płycie znajdziesz wersję ograniczoną czasowo.

Serdecznie dziękujemy wszystkim autorom za udostępnienie swoich prac! Many thanks to all, who helped us to create this CD! Special thanks to:

Kate Tamblyn, Steve Bonham, Mark & Michelle, Aubrey Weese, Andrew Goldsworthy, Jane Henriksen, Daisy, Carlos Roberto Merigo Filho, CCEmmett, Greg David Craft, Dan „Dan Elektro" Amrich, Divinity, Genie, George West, Matt Naragon, Olly Wright, Rainman, Rajesh Jain, Tio Leo, Wulfy, Jhemp, Kedri, Miriah, J. McGuinn, Darren Izzard, Petreak, Allan McNamara, Mandy Poirier, Jarrod, Mary Elizabeth Chang, EBGymnast, Stefan Kammler, Scott & Rebecca Sandler, Agunia, Alex Jackson, Eric Hammer, Dima „Dimon" Voronov

Uroki tworzenia

jak robić nowe skiny, twarze...

Sims Art Studio



Obrazem może zostać dowolny plik, np. screen z gry

Zapewne nie raz żałowałeś, że nie możesz powiesić na ścianach domu swojej ulubionej Simrodziny obrazów Moneta, van Gogha czy Picassa. Teraz, dzięki Sims Art Studio, możesz nareszcie spełnić swoje marzenia.

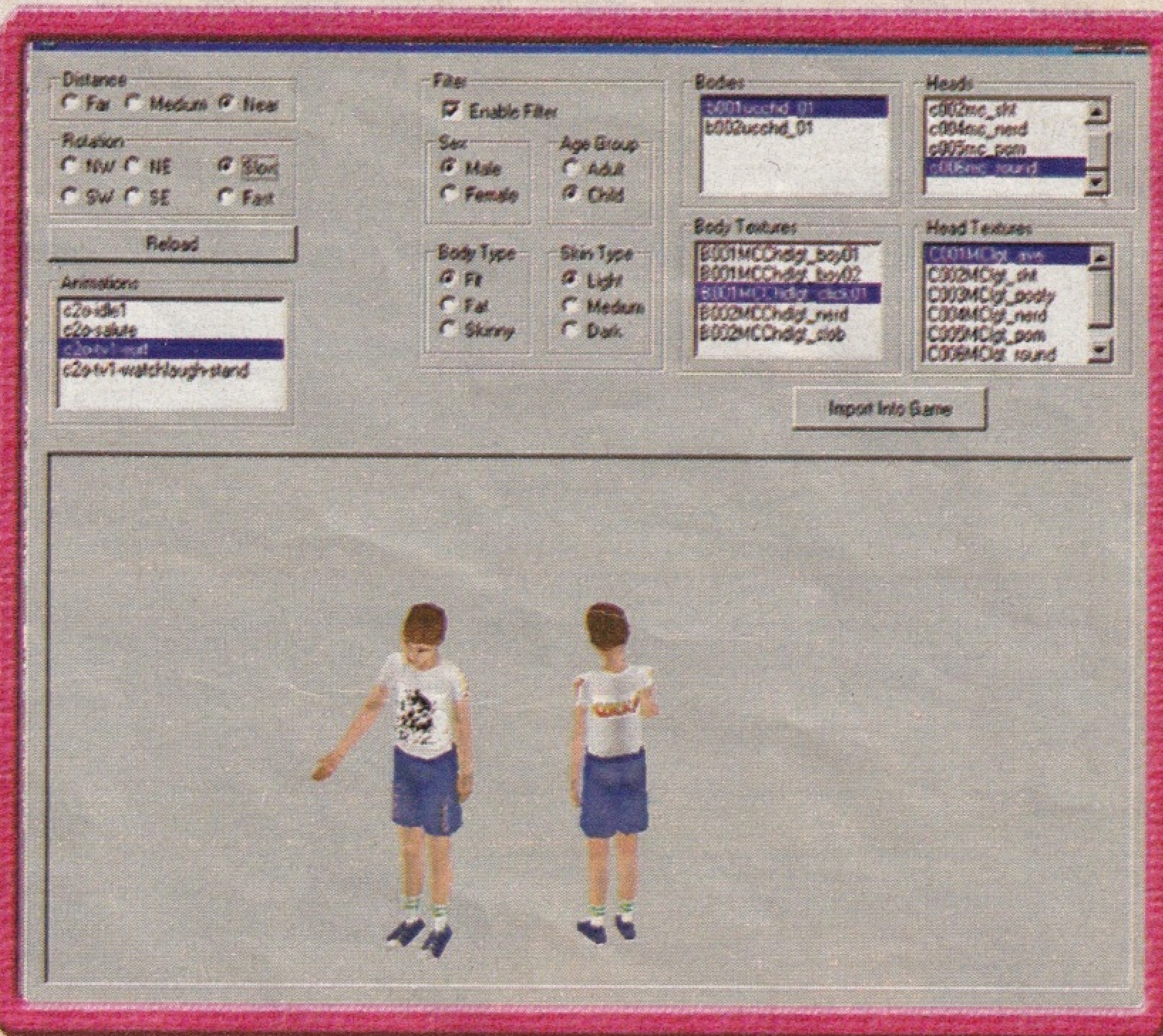
Jest to bardzo łatwy w obsłudze programik, którego jedyną funkcją jest przygotowanie obrazu, który następnie można będzie wykorzystać w grze. Wykonanie takiego dzieła nie nastręcza żadnych kłopotów, dzięki dokładnym podpowiedziom udzielanym podczas każdego etapu tworzenia obrazu przez komputerowego malarza. Jednak nawet bez jego pomocy nie byłoby to trudne. Wystarczy wybrać kształt ramki, jej kolor i materiał, z którego jest wykonana. Oprócz tego pozostaje ci jedynie zdecydować, czym je wypełnisz, wymyślić krótki komentarz, wycenić swoje arcydzieło i gotowe.

Wadą programiku jest mały wybór zarówno ramek, jak i ich kolorów oraz materiałów, z których mają być wykonane. W każdym przypadku masz do wyboru jedynie kilka możliwości. Także sposób obsługi programu mógłby być lepszy. Brak możliwości wyboru opcji z listy – trzeba „przeklikiwać" przez cały spis – jest po pewnym czasie dość denerwujący.

SimShow

Tworzenie własnych projektów ubrań dla Simów jest bardzo czasochłonnym zajęciem. Do tego celu będziesz potrzebował programu graficznego, np. PaintShop Pro zamieszczonego na płycie CD dołączonej do dodatku. Przydatny jest również SimShow, gdyż dzięki niemu będziesz mógł sprawdzić rezultaty swojej pracy bez konieczności uruchamiania gry.

Prace zacznij od zrobienia kopi i jednego z plików B*.BMP znajdujących się w katalogu TheSims/GameData/Skins (lub SimShow/GameData/Textures) – po znaku „_" wpisz nazwę swojego ubranka. Sprawdź, czy nie jest to plik jedynie do odczytu, a jeśli tak, to usuń to zabezpieczenie (kliknij prawym przyciskiem myszy na nazwie pliku, wybierz „Właściwości" i odznacz okienko „Tylko Do Odczytu"). Następnie otwórz ten plik w dowolnym edytorze graficznym (może być nawet Paint dołączony do Windows, choć nie jest on najwygodniejszy w obsłudze) i dokonaj zmian. Uważaj, żeby nie przekroczyć granic poszczególnych części ciała – cienki, kolorowy pasek na ręku lub nodze nie będzie wyglądał efektownie.



W SimShow możesz od razu sprawdzić efekty swojej ciężkiej i mozolnej pracy

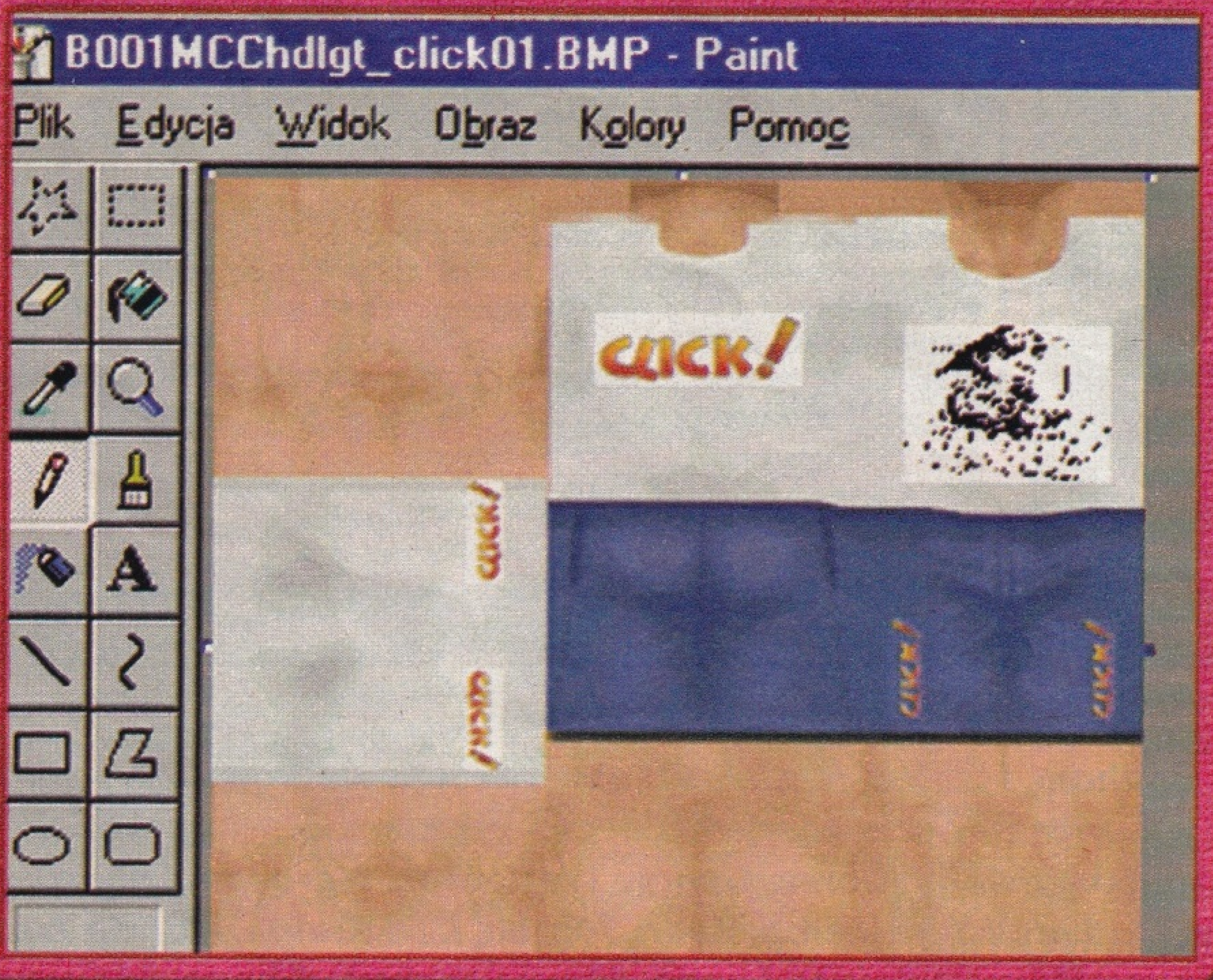
Kiedy już skończysz projektować własny strój, zapisz plik jako *.BMP – koniecznie w 256 kolorach! Następnie umieść go w tym samym katalogu, w którym znajdował się oryginał. Jeśli był to katalog TheSims/GameData/Skins, to ubranko od razu jest dostępne w grze. Natomiast jeśli oryginał pochodził z SimShow/GameData/Textures, to musisz jeszcze uruchomić program SimShow, wybrać model, dla którego stworzyłeś ubranko, zaznaczyć je i wyeksportować do gry. Model rozpoznasz po literach w nazwie pliku z ubraniem:

FA – kobieta
MA – mężczyzna
FCChd – dziewczynka
MCChd – chłopiec
Fat – gruby (nie dotyczy dzieci)
Fit – wysportowany (nie dotyczy dzieci)
Skn – chudy (nie dotyczy dzieci)
lgt – jasna skóra
med – lekko opalony
drk – ciemna skóra

W podobny sposób możesz dokonać zmiany twarzy występujących w grze Simów. Tym razem musisz jedynie wybrać plik C*.BMP.

W ten sposób możesz wprowadzić do świata Simów każdą postać, jaka tylko przyjdzie ci do głowy. Może to być Batman, Lara Croft czy nawet ty sam. Do tego ostatniego projektu będziesz potrzebował zeskanowanego zdjęcia i... nieco cierpliwości.

Dodawanie nowych postaci zawsze zaczynaj od wyboru odpowiedniego modelu postaci, następnie odszukaj dowolne ubranie dla niego i dokonaj odpowiednich zmian. Życzymy wesołej i owocnej zabawy!



Tak właśnie wygląda gotowe ubranko dla Sima – teraz wystarczy skopiować je do właściwego katalogu

Programy te można ściągnąć m.in. z oficjalnej strony THE SIMS

Sims FaceLift



Przed zapisaniem zaprojektowanej twarzy musisz jeszcze wybrać jej kolor, wiek i... płeć!



Podczas projektowania twarzy możesz ją dowolnie obracać, co ułatwia zmianę poszczególnych elementów

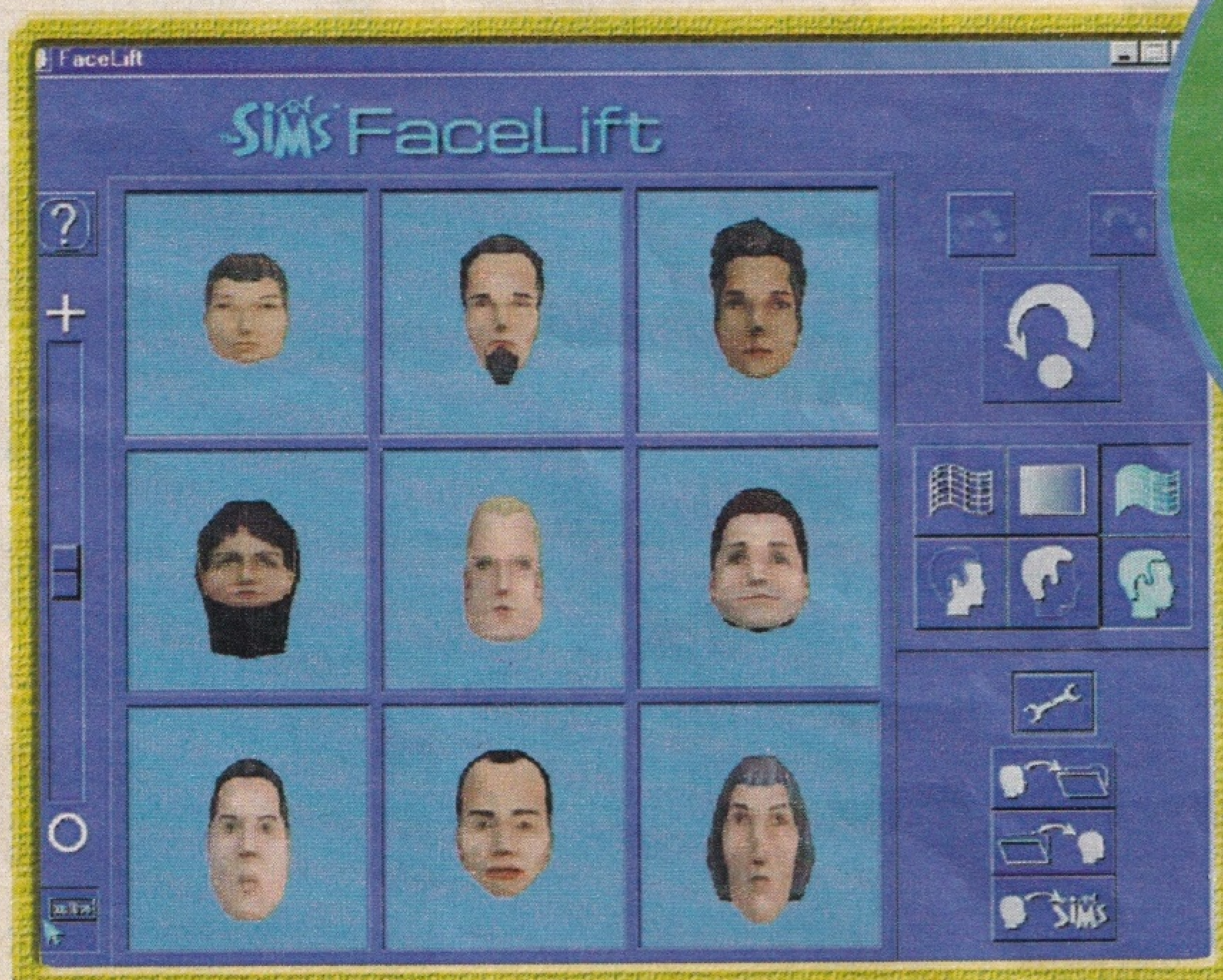
Tworzenie nowych ubranek dla twoich Simów byłoby trochę nudne, gdyby cały czas nosiły je te same osoby. Jednak Sim FaceLift Gold umożliwia ci zaprojektowanie setek nowych twarzy, dzięki czemu możesz za każdym razem kierować poczynaniami zupełnie nowej Simrodziny i oglądać całkiem innych sąsiadów.

Program, pomimo tego, że jego możliwości są bardzo rozbudowane, jest niezwykle prosty w obsłudze. Na samym początku pojawia się dziewięć losowo wygenerowanych twarzy. Jeśli żadna z nich ci się nie podoba, możesz stworzyć następne dziewięć przypadkowych kombinacji – postępujesz tak, aż znajdziesz projekt, który chociaż trochę ci się spodoba. Kiedy wreszcie się zdecydujesz, przejdziesz do najciekawszej części zabawy – przekształceń wybranej twarzy. Suwakiem z lewej strony regulujesz stopień modyfikacji, a guzikami z prawej decydujesz czy zmiany mają dotyczyć koloru, kształtu czy odbydwu tych parametrów. Przekształcać możesz zarówno włosy, jak i twarz, albo oba elementy jednocześnie. Po kilku takich zmianach głowa Sima będzie bliska ideału.

Ostatnim etapem projektowania jest ręczne „dopieszczenie" wyglądu Sima. Możesz decydować o każdym istotnym elemncie twarzy swojego pupila. Chcesz wydłużyć mu nos, zrobić szerokie usta – proszę bardzo. W dodatku wprowadzanie tych zmian jest niezwykle proste i zajmuje tylko chwilę.

Po skończonej pracy musisz jeszcze zapisać projekt tak, aby twarz była dostępna w grze. Oprócz jej nazwy wybierasz także typ – czy ma należeć do dorosłego czy dziecka, kobiety czy mężczyzny. Dzięki temu nic nie stoi na przeszkodzie, aby pani Iksińska wyglądała jak kilkuletni chłopczyk lub wiekowy starzec.





Do wyboru, do koloru – każde kliknięcie tworzy dziewięć nowych twarzy

HomeCrafter



Jako materiał graficzny do projektu podłóg i ścian możesz wykorzystać np. screen Internet Explorera

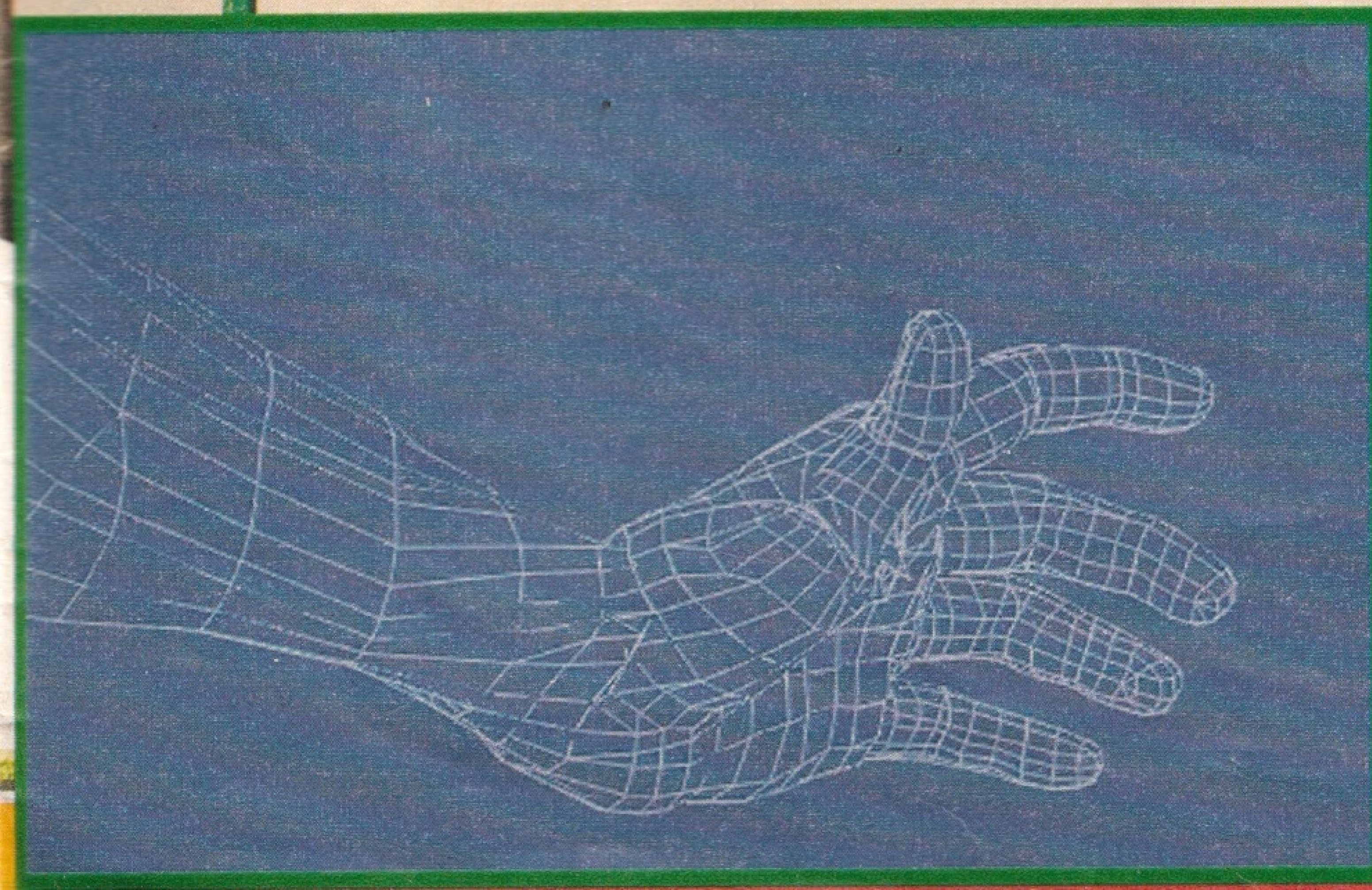
Rozbudowa domków w THE SIMS po pewnym czasie staje się nieco monotonna. Brakuje nowych projektów ścian i podłóg, dzięki którym mieszkania przestałyby być tak do siebie podobne. Możesz oczywiście poszperać w Internecie (lub na dołączonej do dodatku płycie CD-ROM) i ściągnąć nowe dodatki, ale przecież o wiele przyjemniej jest przygotować własne. Poza tym tylko wtedy będą one dokładnie takie, jak sobie wymarzyłeś.

W tym celu musisz skorzystać z programu Sims HomeCrafter, który umożliwia stworzenie podłóg i ścian w niezwykle prosty sposób. Wykorzystać możesz wszystkie pliki *.BMP lub *.JPG, jakie masz w swojej kolekcji. Mogą to być screeny z gier (pomocny będzie HyperSnap z płyty CD), zeskanowane zdjęcia, własne prace przygotowane np. w PaintShopPro (też znajdziesz go na płycie CD) i wszystko co tylko przyjdzie ci do głowy.

Musisz jedynie pamiętać, że na ściany powinno się przygotować pliki o wymiarach 128x240 punktów (podłogi – 64x64), więc większe projekty zostaną przeskalowane (Scale) lub obcięte (Cut) – zależnie od tego, którą opcję programu wybierzesz.

Teraz pozostaje ci tylko wypróbować własne projekty na modelu domku i zdecydować, czy są one na tyle atrakcyjne, żeby wykorzystać je w grze.

Jeśli ocena będzie pozytywna, musisz jeszcze wybrać nazwę i cenę oraz sporządzić krótki opis. Teraz ściana lub podłoga jest gotowa do wykorzystania w grze!



Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Najlepsze strony WWW o THE SIMS

WIĘCEJ PLIKÓW

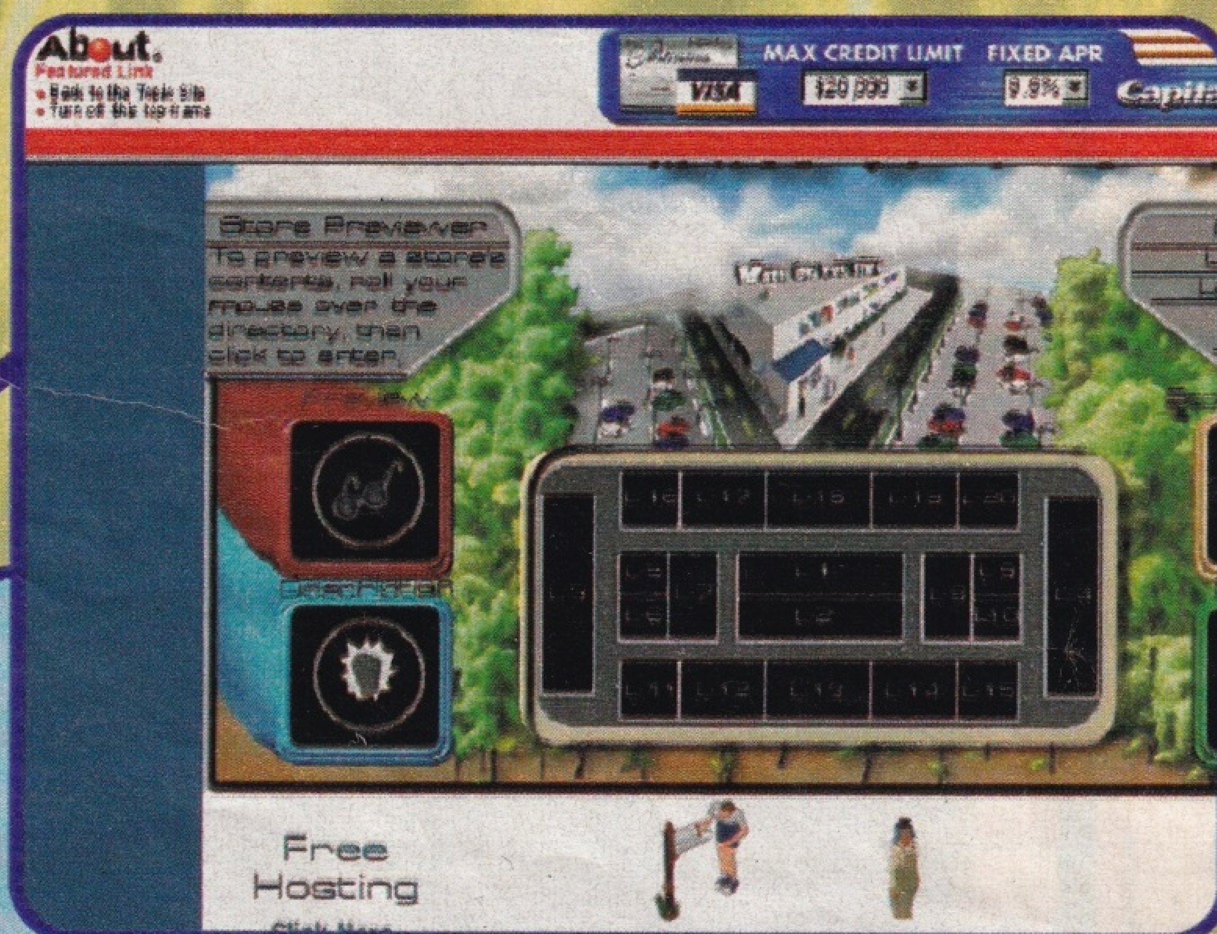
W Internecie znajdziesz bardzo wiele ciekawych stron poświęconych grze THE SIMS. Chcesz umieścić Billa Clintona w simowym domku? Chcesz dodatków? To poszukaj w Sieci

WIĘCEJ UBRAŃ



www.thesims.com

Tej oficjalnej strony producenta nie trzeba chyba przedstawiać. Tutaj znajdziesz wszystko, co wyszło spod igły MAXISA, który zadbał o to, żebyś poznał najnowsze plotki (oficjalne) i pliki (oficjalne), ale pamiętał też o zaprezentowaniu dobrych stron fanowskich. Jeżeli jesteś nowicjuszem w krainie Simów, to zacznij swoją podróż właśnie z tego miejsca!



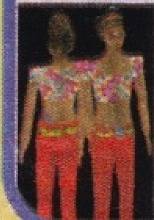
www.mallofthesims.com

Prawdziwy ekskluzywny supermarket! Od razu przyciągnie twoje oko oryginalną szatą graficzną. Dzięki temu poczujesz się jak w prawdziwym sklepie. Wybór plików i innych dóbr jest bardzo duży. Będziesz mógł np. stać się właścicielem posiadłości w starożytnym stylu czy kupić skąpe stroje kąpielowe. Pamiętaj tylko o rachunku za połączenie z Internetem, bo (jak w każdym dobrym sklepie) można się tutaj zapomnieć i zostać na bardzo długo! Jeżeli masz skończone 18 lat, możesz nawet zostać właścicielem jednego z nowych sklepów!

http://ftp.ev1.net/%257Erobem/fashions/

Jeżeli szukasz czegoś naprawdę gustownego dla swoich Simów, to mamy dla ciebie prawdziwy raj! Na tej stronie możesz dostać projekty rewelacyjnych strojów zaprojektowanych przez prawdziwą (z odpowiednim dyplomem) projektantkę Marion Robertson. Teraz twoi podopieczni będą mogli wybrać się nie tylko na przyjęcie z okazji rozdania Oskarów, ale także na wakacje nad morze (oczywiście w jaskrawozielonych bermudach). Przed zgrywaniem plików musisz pamiętać o dostosowaniu ubrania do odpowiedniej wersji skóry twojego ludzika.





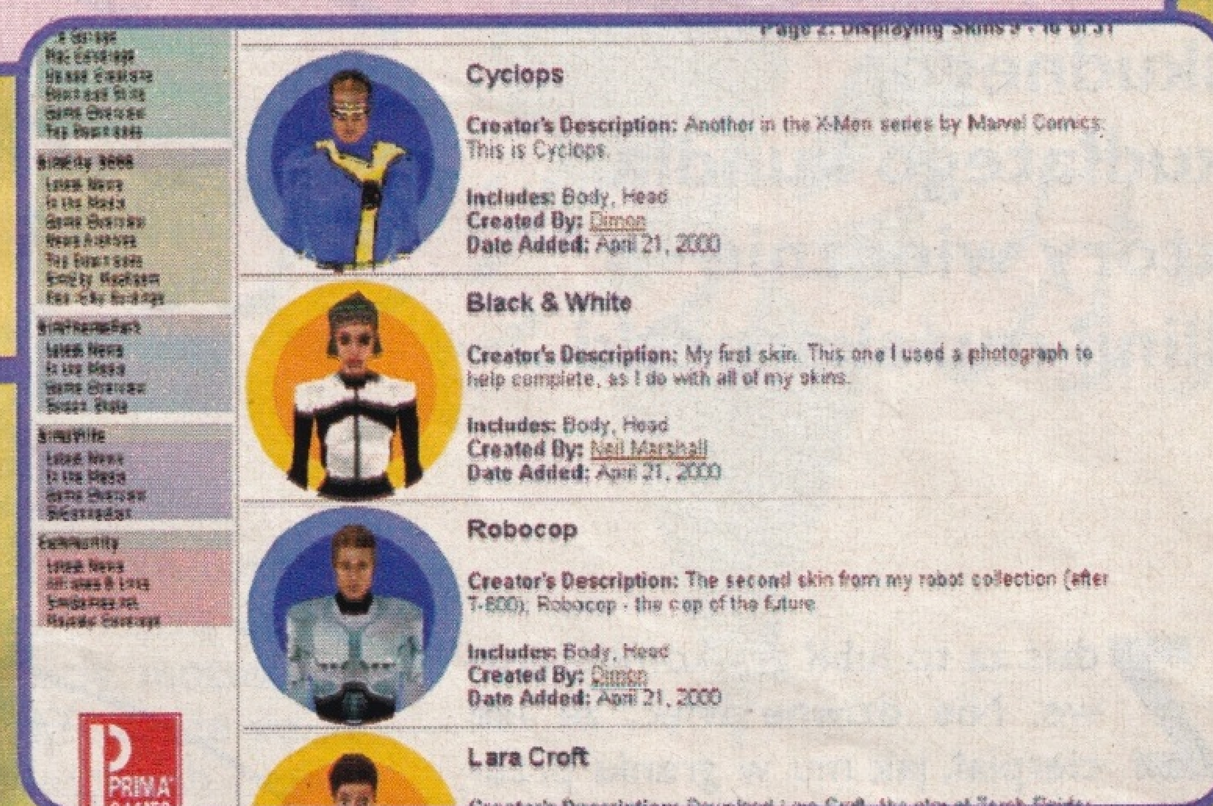


www.thesims.com/us/exchange/teleport

Tutaj możesz pochwalić się innym miłośnikom THE SIMS swoją rodzinką. Wystarczy tylko ściągnąć odpowiedni patch i dostosować się do zaleceń instrukcji. A potem zaprezentować swoją pracę.

http://sngaming.com/thesims/files/

Znudził ci się już wygląd twojego Sima, który prezentuje się gorzej niż zmęczony życiem ojciec dwudziestu dzieci? Nadeszła więc pora na zmiany i to radykalne. Powinieneś koniecznie odwiedzić tę stronę i zgrać z niej trochę skinów, czyli nowych skór dla twojej rodzinki. Wybór jest naprawdę duży!







www.projectsims

To prawdziwa kopalnia informacji i wszelakiego dobra. Znajdziesz tutaj nie tylko najnowsze informacje na temat wszystkiego, co się w świecie Simów działo, będzie dziać, czy aktualnie się dzieje, ale również sporo dobra do zgrania na twardy dysk swojego komputera.

www.thesims resource.com

Ta strona naprawdę zasługuje na złoty medal. Jest po prostu najlepsza. Jej doskonałą zawartość można wymieniać godzinami. Najlepiej więc nie czekaj i koniecznie ją odwiedź, a znajdziesz tutaj naprawdę mnóstwo plików do upiększenia swoich domków czy zmiany wyglądu podopiecznych. Wszystko zostało dobrze posegregowane i ułożone w taki sposób, że nie powinieneś mieć kłopotów ze znalezieniem czegoś dla siebie. Umieszczono również wyszukiwarkę, dzięki której możesz dowiedzieć się o innych stronach o podobnej tematyce. W dziale skór polecamy zwłaszcza postacie do kultowej gry FINAL FANTASY 8, Angelinę Jolie (przyszłą Larę Croft), umięśnioną Xenę czy samą Larę.



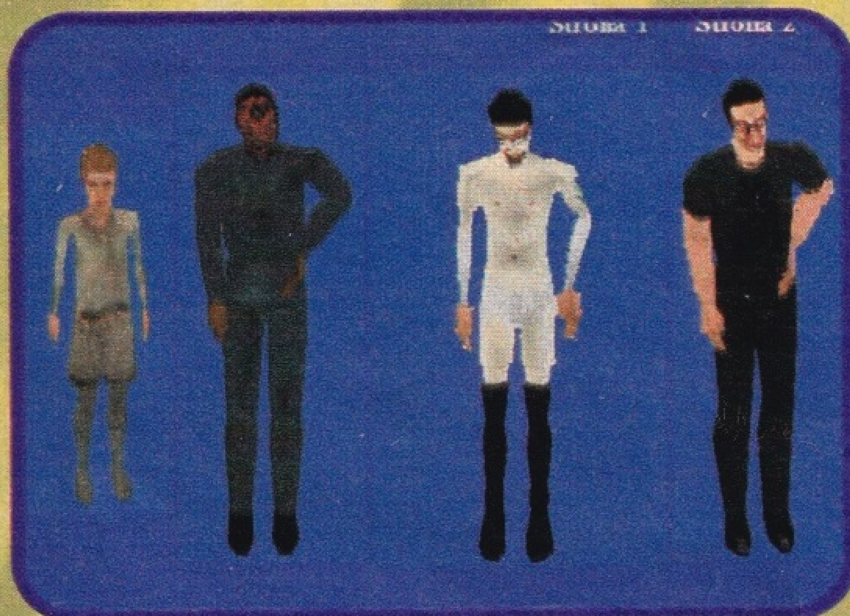


http://dw.ea-central.net/simfiles-thesims.shtml

Strona, na której znajdziesz wiele przydatnych informacji. Oprócz ciekawych rzeczy do ściągnięcia (tapety, ściany, skiny itp) odkryjesz tutaj także przewodniki, dzięki którym stworzysz własną skórę, czy nauczysz się modelować twarze Simów. To tylko namiastka przyjemności, bo na tej stronie kryje się naprawdę wiele ciekawych i momentami zadziwiających rzeczy (np. rady, jak wychować dziecko...). Możesz także dostać kawałki muzyczne, które dodane do systemu komputera mogą dać intrygujący efekt.

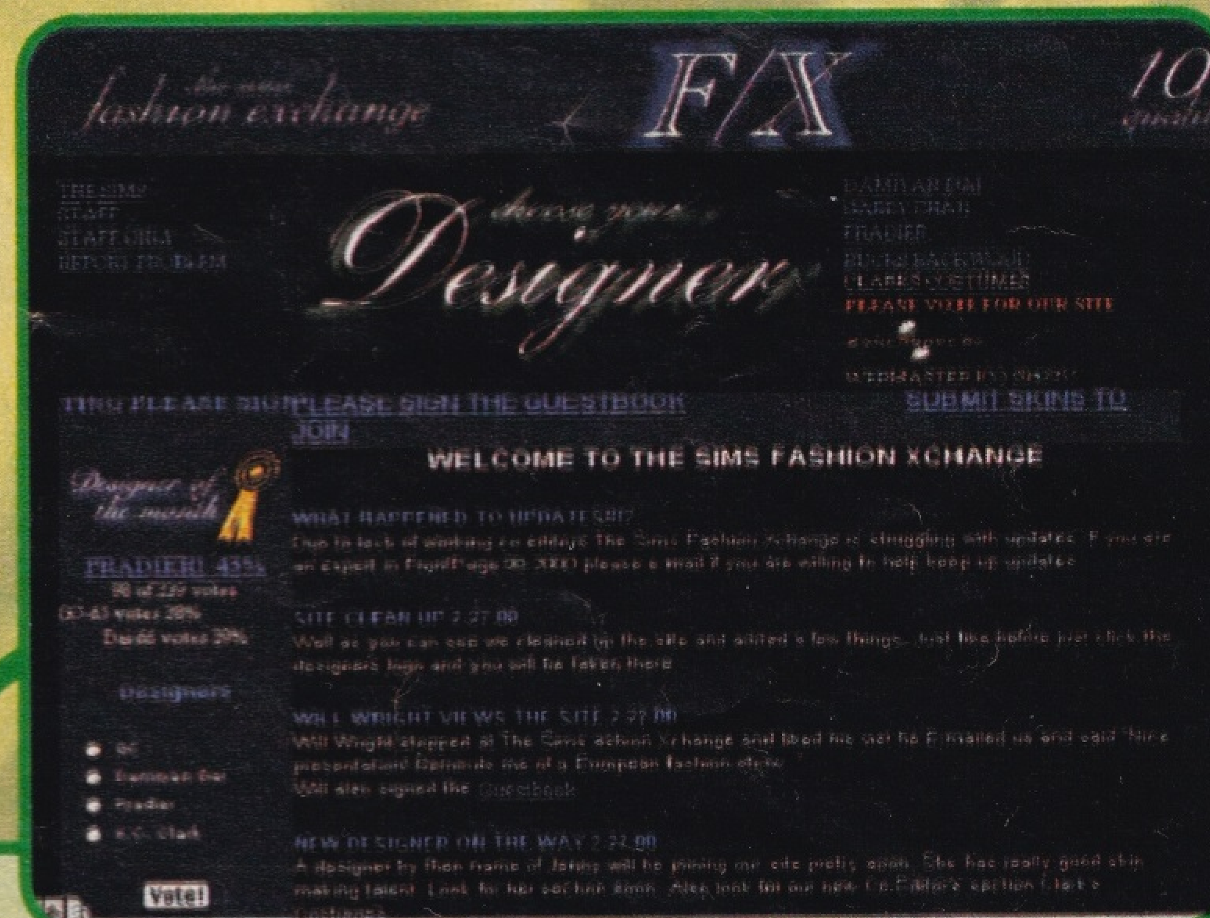
http://sims.prv.pl/

Polska stroną, na której znajdziesz naprawdę wiele interesujących rzeczy, poczynając od informacji, nowinek, porad do gry, a kończąc oczywiście na dziale plików do ściągnięcia. Twórcy niektórych strojów posunęli się bardzo daleko, a nawet momentami za daleko... czyli pozbawili swoich Simów ubrań. Z tej strony ściągniesz również sporo przydatnych programików do tworzenia własnych skór czy odpowiednich twarzy. Zanim zabierzesz się do ściągania plików, musisz pamiętać, że część z nich jest ładowana prosto z oficjalnej strony gry (zajmuje to dużo czasu!).



http://simspl.prv.pl

Spragniony nowych dodatków, skór i innego dobra? I to do tego prosto z Polski? Spróbuj pod tym adresem, a nie poczujesz się zawiedziony. Jeżeli jednak nie masz skończonych 18 lat, unikaj oglądania obrazków nagich Simów!



http://members.xoom.com/fxchange/

A oto kolejna strona dla strojnisiów. Będziesz z niej mógł nie tylko pobrać najmodniejsze stroje, ale również umieścić tutaj własną kolekcję. Kto wie, może w przyszłości zostaniesz sławnym projektantem?

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Umoralniająca bajeczka

Zdziś nie lubił szkoły. Ani mamy. Ani taty. Ani babci, ani brata, ani tego paskudnego, kudłatego kundla, który wiecznie ślinił mu skarpetki...

Zdziś za to lubił gry komputerowe. Nie dziwne więc, że nie cierpiał, jak mu w graniu przeszkadzano. A robiono to regularnie:

– Wynieś śmieci! – krzyczała mama Zdzisia.

– Dlaczego twoje skarpetki znowu leżą na środku łazienki? – dopytywał się ojciec.

– Zdzisiu, nie zjadłeś szpinaku – z kuchennej czeluści dobiegał skrzekliwy głos kochanej babci.

– Dlaczego twoje skarpetki są znów zaślinione?

Kiedy Zdziś opróżnił już śmieci , wyrzucił szpinak i zjadł skarpetki, okazało się, że brat zdążył dorwać się do JEGO komputera! I co gnojek tam robił? Uczył się z encyklopedii multimedialnej! O zgrozo. Tak. Zdziś od dawna miał na pieńku z bratem. Wszystko zaczęło się od tego, że pewnego dnia głupi smarkacz wpadł na pomysł odinstalowania Windowsów i zainstalowania Linuxa. Tak, Linuxa, pod którym nie działają żadne gry! A skąd głupkowi przyszedł taki pomysł do łba? Przeczytał o tym supersystemie w jakiejś gazetce dla głupków.

Kiedy po dwóch godzinach wymiany poglądów pokonany gówniarz cicho chlipał w kącie i mruczał, że odniósł moralne zwycięstwo, Zdziś triumfalnie zasiadł na tronie (tak się przynajmniej czuł, gdy wreszcie mógł zabrać się do swojej ukochanej gry). SIMS. Tak, wreszcie mógł zobaczyć na ekranie wirtualną rodzinę i pomścić na niej wszystkie swoje krzywdy! Miał już zrobioną taką familię Simów. Był tam tata, mama, kochana babcia, no i oczywiście braciszek.

„Hmmm, od czego by tu zacząć" – pomyślał Zdziś. Ostatnio eksperymentował na cioci Helence. Kazał jej bawić się teleskopem. Pewnego dnia do SIM-CITY przyleciało UFO i po tych odwiedzinach nie widziano już miłej ciotuni. (Zdziś trochę żałował, że nie udało mu się powtórzyć tego doświadczenia na mamie). Sim-babci zabronił gotować, brat miał absolutny zakaz zbliżania się do sprzętu elektronicznego. Szkoda tylko, że w SIMACH nie ma piesków. Ach, zemsta na Kudłaczu byłaby słodziutka, jak czekoladki Strombolli. Zdziś już to widział niewinnymi oczyma dziecięcej wyobraźni - ojciec pracujący jako hycel. Ach właśnie – pomyślał wracając do rzeczywistości – trzeba staremu dać taką robotę, żeby za wcześnie nie wracał do domu.



Po godzinie cała rodzinka wprost chodziła jak w zegarku. Albo raczej jak w ruskim budziku, który, wiadomo, jest najszybszy na świecie. Brakowało tylko kogoś, kto by przynosił do domu gazetę. Na trawniku przed domem (albo raczej ruderą Simów, bo Zdziś celowo wybudował im rezydencję o kształcie kontenera na śmieci) zalegał już cały stos prasy. Cóż, kogoś tu jeszcze brakuje... – zauważył rezolutny Zdziś.

Energicznie zabrał się do tworzenia nowego członka rodziny. Namówił więc rodziców na jeszcze jedno dziecko. Nazwisko było już określone wcześniej. Taaak, jak mu dać |na imię? Właściwie w rodzinie brakuje już tylko... mnie?

Zdziś spał długo. Sen był słodki i z chęcią pospałby jeszcze trochę, ale ktoś go zbudził. Zdziś otworzył oczy i rozejrzał się wokół. W pobliżu nie było nikogo.



Hmm – mruknął i zaczął przecierać oczy coś tu jest nie tak. Jestem sam,ale przysiągł bym, że ktoś mnie obudził. Ta kie dziwne, paskudne uczucie, żetrzeba wstawać.

– AUTOBUS SZKOLNY BĘDZIE ZA GODZINĘ! – rozległ się jakiś potężny głos, zupełnie jakby ktoś krzyknął Zdzisiowi prosto do ucha. Chłopiec podskoczył jak oparzony. Zaczął coś podejrzewać (a jak wspominaliśmy – Zdziś był rezolutnym młodzieńcem). Zerwał się na nogi, wyskoczył ze swojego pokoju i na złamanie karku zbiegł po schodach na parter. A gnał tak, że nie zdążyłbyś nawet przeliterować THE SIMS, gdy był już przed domem.

Spojrzał na swoje domostwo i nie miał już wątpliwości. Tak, bez dwóch zdań – dom nie mógł już bardziej przypominać śmietnika. Zdziś nie zdążył się nawet na dobre przerazić, gdy COŚ – ta dziwna, natrętna siła, kazała mu iść zrobić siusiu. A potem, o zgrozo, wbrew jego przyzwyczajeniom, spuścić po sobie wodę i umyć ręce. Nic więc dziwnego, że przez te wszystkie zbędne czynności zdążył tylko zjeść lekkie śniadanie (w momencie, kiedy miał właśnie ochotę na coś konkretniejszego), gdy już nadjechał żółty autobus.

To był najstraszniejszy dzień w jego życiu! Po powrocie ze szkoły znowu MUSIAŁ sprzątać, podlewać ogródek i licho wie, co jeszcze. Ilekroć próbował chociaż przez chwilę pograć na swoim super komputerze – zawsze jakaś siła kierowała go do innych zadań. Reszta rodziny zupełnie nie zwracała na niego uwagi! Ach, nie było się nawet komu wypłakać. Żeby tu chociaż był jego pies! W końcu był już tak wyczerpany, że zasnął wprost na podłodze, opadając bezwładnie.

Kiedy się obudził – poczuł coś mokrego na twarzy.

– Mój piesek – wykrzyknął Zdziś – mój kochany, kosmaty kundelek! Cudownie jest być znowu w domu!

Zdziś wstał i pobiegł do kuchni, bo czuł, że babcia pitrasi coś apetyczne go. Nie za-uważył, że brat właśnie dyskretnie opuścił stanowisko przy komputerze i z melancholijnym uśmiechem zabrał się do lektury rozłożonego na biurku „Poradnika hakera".

Tekst: Malwina Kalinowska

The Sims - po szlachecku!

Do szabel Mości Panowie! Stwórzmy Simwarchoła i pokażmy sąsiadom ile jest wart polski szlachcic! Życie herbowego Sima składać się będzie bowiem z pojedynków i zajazdów!

A oto garść porad do najnowszego dodatku do gry The SIMS: SZLACHECKIE ŻYCIE. Miejmy nadzieję, że dzięki nim zdołasz szybko powiększyć swój majątek, a także doprowadzić twój ród do chwały i potęgi.

1. Typy szlachty polskiej

Na początku gry, gdy tworzysz staropolską rodzinę szlachecką, pamiętaj, aby znalazł się w jej składzie przynajmniej jeden warchoł albo żołnierz. W rodzinie powinna też znaleźć się osoba (najlepiej stryj lub dziadek) uprawiająca profesję pijanicy. To podniesie znacznie prestiż twojej familii w oczach sąsiadów. Będziesz bowiem mógł nie tylko skutecznie ich przepić, ale także urządzić zajazd na swoich wrogów.

2. Sąsiad – twój wróg

W czasie gry nigdy nie ufaj sąsiadom. Zwłaszcza jeśli nie zmieniałeś na początku zabawy opcji gry i nie wybierałeś ikony Najazd Tatarski lub Rokosz, aby opróżnić dwory w najbliższej okolicy. A czego możesz dowiedzieć się o sąsiadach:

Bracia Rosińscy – mieszkają w zaścianku Rytarowice. To notoryczni hultaje i pijanice, szukający zaczepek w karczmach, wzniecający burdy na jarmarkach. Rosińscy napadają na wołoskich kupców i kilku z nich przetrzymują w lochach pod swoim dworkiem. Na wojowniczych braci uważaj przede wszystkim wówczas, gdy musisz zaprosić sąsiadów z okolicy na chrzciny czy wesele.

Uwaga! Rosińscy z pewnością zaproszą cię do karczmy. Nigdy tam nie jedź, chyba że w dużej kupie. Karczma Rzym owiana jest złą sławą. Zwykle odbywają się tam pijackie biesiady i bójki. Było już kilku panów braci Simów, których bracia Rosińscy zaprosili na biesiadę, a potem pozbawili życia.

Szczęsny Herburt – mieszka w zrujnowanym zamku w Dobromilu. Herburt to zaprzysięgły wróg króla, rokoszanin i Sim warchoł, który stracił prawie cały majątek na skutek licznych awantur, zajazdów i procesów sądowych. Ten szlachcic to także wielki wichrzyciel. Każdego, kto przyjedzie do niego w gościnę, namawia, aby przystąpił do rokoszu i wystąpił przeciwko królowi.

Aleksander Fredro – mieszka w zameczku w Jerzmanowicach. Możny, ale kłótliwy pan. Uwielbia najeżdżać sąsiadów. Uwaga! Fredro trzyma u siebie w zameczku dziwnego sługę – Murzyna, wziętego do niewoli w czasie ostatniej wojny z Turkami. W czasie walki lub zwady ów Murzyn dodaje +5 punktów Walki do siły komapnii Pana Fredry ze względu na to, iż przeciwnicy biorą go za diabła.

3. Co z woźnym uczynić?

W czasie gry **THE SIMS: SZLACHECKIE ŻYCIE** z pewnością niejednokrotnie otrzymasz od swych sąsiadów pozwy do sądów. Pamiętaj, że zwykle przynosi je woźny w asyście dwóch biednych szlachetków. Gdy osoba ta przybywa do twego dworu, możesz przyjąć pozew, ale masz też możliwość wyboru jednej z poniższych czynności. Możesz zatem:

– Obić woźnego kijami i wygnać ze wsi
– Poszczuć woźnego psami
– Schwytać woźnego, a potem kazać mu zjeść przyniesiony pozew
– Wsadzić woźnego do worka, a następnie kazać utopić go w rzece
– Schwytać go, a potem wywlec końmi ze wsi

Wybór należy do ciebie. Pamiętaj, że jeśli pokażesz swoją staropolską fantazję, wśród sąsiadów wzrośnie poważanie dla twojego rodu.

4. Biesiady

Jeśli urządzasz chrzciny, wesele, stypę lub po prostu zwykłą biesiadę i zjadą do ciebie jacyś znamienici goście, możesz najeść się wstydu, jeśli nagle okaże się, że nie ma wystarczającej ilości jadła i napoju. Spadnie wówczas także poważanie dla twojego rodu. Aby uniknąć takiej sytuacji, powinieneś w zależności od tego, kto przyjedzie do ciebie w gościnę, podać na stół odpowiednio więcej jadła i trunków.

A oto tabela, która pokazuje, co należy uczynić, jeśli zawita do ciebie niezwykły gość:

– **Konrad Badowski** (pijanica i żarłok) – jadło x 3, trunki x5
– **Janusz Siemaszko** (lubi toasty) – szklenice, kufle i talerze x 4
– **Andrzej Kmicic** (z kompanią) – usunąć ze ścian wszystkie portrety przodków, jadło x3, nie zapraszać ich do karczmy, gdzie bawią się Butrymi
– **Artur Małachowski** (opilec) – trunki x7
– **Jan Borejko** (moczygęba) – jadło x 2, trunki x 3
– **Serafin Muraszko** (hultaj) – usunąć ze ścian rusznice i szable, bo zwada gotowa
– **Onufry Zagłoba** (wielki pijanica) – jadło x11, trunki x 22
– **Michał Wołodyjowski** – pochować wszystkie beczki z prochem i pochodnie
– **Jurko Bohun** – nie wpuszczać do zagrody, pochować dziewki
– **Komisja po podatki** – obwarować dwór, uzbroić czeladź i przywitać kulami.



Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

Kartki z kalendarza...

Sobota

Kupiłam sobie Simów. Fajna gra, zaczynam się wciągać. Ojca rodziny nazwałam Teofil Wyrodek, po moim chłopaku.

Poniedziałek

Moja rodzinka Simów przeżyła już dwa pożary, włamanie i powódź. Przeżyła, niestety w nieco zmniejszonym składzie. Babcia utonęła, jedno dziecko się spaliło, ale nie szkodzi. Zrobiłam im nowe. Nie jem i nie śpię, bo się boję, że przez ten czas mogłoby im się jeszcze coś stać. Ktoś nie śpi, aby spać mógł Sim. Dopiero godzinę temu odkryłam, że przecież można zapisać grę.
Już dziewiąta. Pora iść do pracy.

Wtorek

Wczoraj szef zrobił mi awanturę, że się spóźniam i śpię z głową na biurku. Powiedział, że jestem nieodpowiedzialna, mam niepoważny stosunek do pracy i nie dbam o wizerunek firmy. Postanowiłam mu udowodnić, że jest wręcz przeciwnie i że poważnie traktuję jego uwagi i jego samego. Kariera zawodowa jest przecież bardzo ważna! Poleciłam mu więc pograć w szachy i zjeść lekki obiad, a następnie zapytałam, czy zrobił już kupkę. Nic nie odpowiedział, tylko popatrzył na mnie ze zdumioną miną. Chyba nikt wcześniej się o niego tak nie troszczył...

Środa

Ponieważ nie mam już pracy, mogę spokojnie grać w Sims. Ach! Ile jeszcze jest do zrobienia!

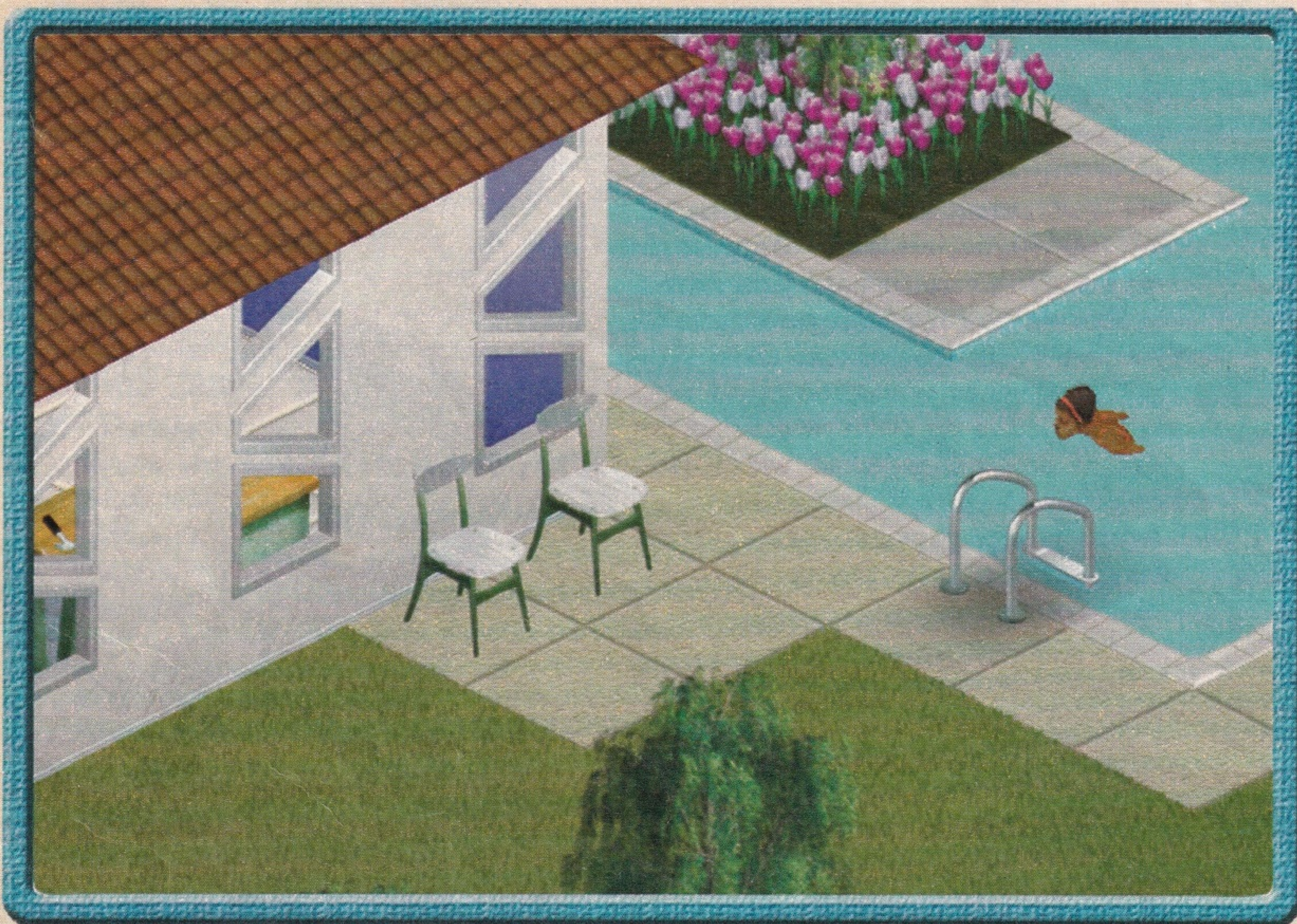
Niedziela (miesiąc później)

Buduję moim Simom czterdziestą siódmą rezydencję. Tym razem to już będzie naprawdę to! Muszę się spieszyć, bo inkasent był już dwa razy i niedługo odłączą mi prąd. A co wtedy będzie z moimi Simami? Nie mogę pozwolić, by wszyscy umarli!

Tekst: Malwina Kalinowska

Sztuczki i kruczki

Przypominamy wszystkie znane kody do polskiej wersji gry THE SIMS. Jeśli macie kłopoty ze swoimi podopiecznymi, możecie trochę ułatwić im życie...



***autonomy:** twój Sim będzie jak najlepszego zdania o swoich możliwościach. Może nie utopi się nawet wtedy, gdy nie umie pływać*

The Sims PL

Podczas gry wciśnij [CTRL] + [SHIFT] + B. Pojawi się okienko, w którym można wpisywać kody:

Kody

klapaucius
dodaje $1000

water_tool
twój dom stoi na nieco podmokłym terenie

set_hour X
zmieniasz godzinę (odpowiednią wpisujesz jako X)

sim_speed X
ustalasz upływ czasu w grze (od -1000 do +1000)

interests
oglądasz listę dążeń twojego Sima

autonomy X
zmieniasz sposób myślenia Sima o sobie samym (od 1 do 100)

grow_grass X
porost trawy (od 1 do 150)

map_edit on/off
widać edycję mapy

route_balloons on/off
w dymkach pojawiają się napisy

sweep on/off
pokazuje wykres gry

tile_info on/off
pokazuje lub ukrywa informację o fragmentach powierzchni, które wskazujesz kursorem

history
zmienia historię rodziny

draw_routes on/off
pokazuje ścieżkę danej osoby

rotation (0-3)
rotacja kamery

house X
wgrywa wskazany dom X

visitor_control
wskazani sąsiedzi mogą być kierowani za pomocą klawiatury

! – powtarza ostatni kod
; – oddziela od siebie kolejne kody wpisywane w jednym okienku

Sposób na zdobycie bardzo dużej ilości pieniędzy:
wpisz **klapaucius**, potem wywołaj znowu okienko do kodów i wpisz w nim:
!;!.
Pamiętaj, że przy tej czynności możesz użyć kopiowania (**CTRL C**) i wklejania (**CTRL V**).

Kody

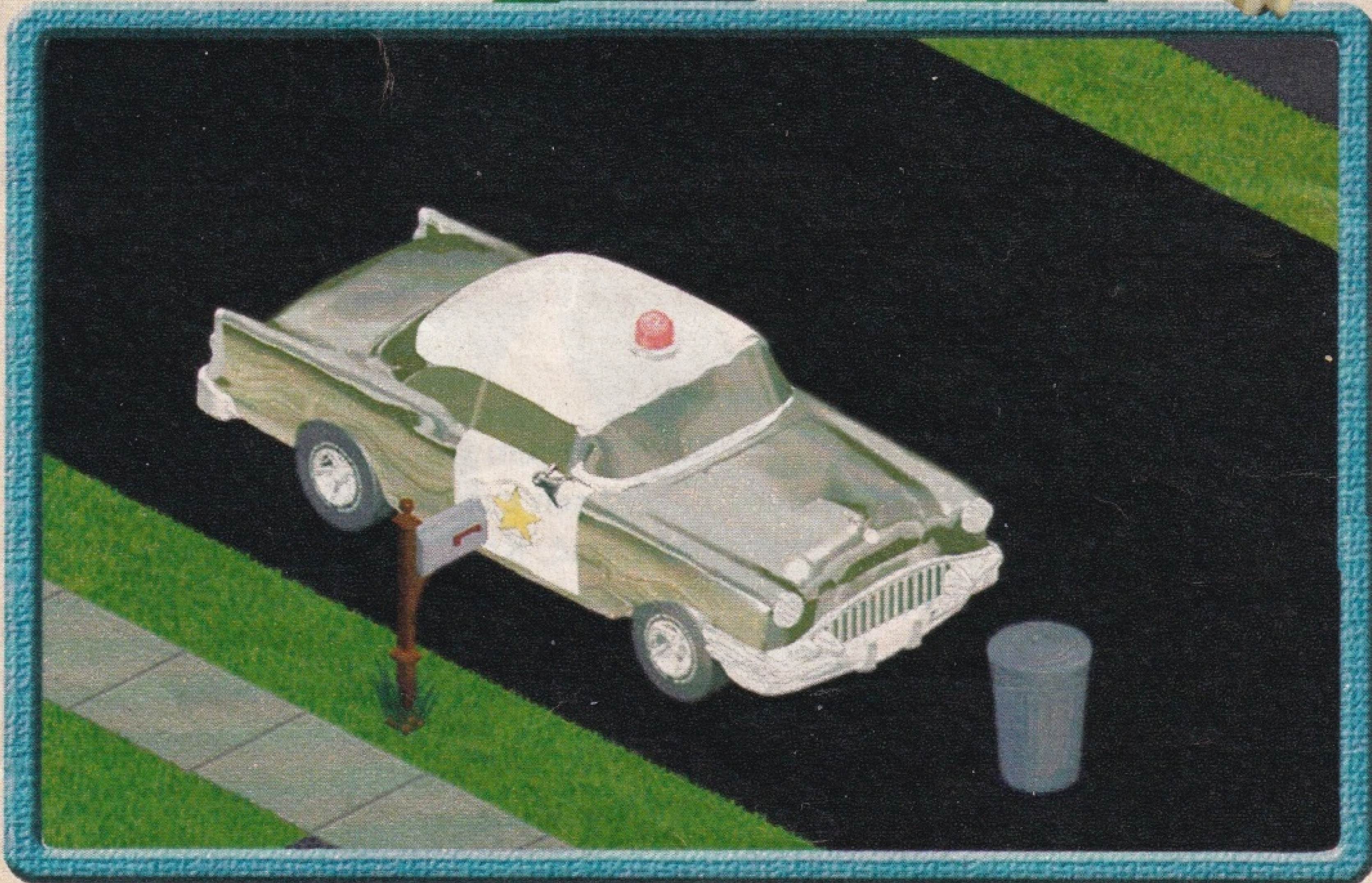
Jak nie płacić rachunków
- wciśnij CTRL +SHIFT+ B
- wpisz kod MOVE_OBJECTS ON
- wejdź do trybu budowania i naciśnij na skrzynkę
- wciśnij DELETE

Jak spowolnić złodzieja
- podczas napadu klikaj na nim myszą

Jak nie spóźnić się do pracy
- wciśnij CTRL +SHIFT+ B
- wpisz kod MOVE_OBJECTS ON
- wejdź do trybu budowania i naciśnij na kosz przed domem
- ustaw go na środku drogi – zablokujesz samochód

Jak sadzić rośliny poza ogrodem
- wciśnij CTRL +SHIFT+ B
- wpisz kod MOVE_OBJECTS ON
- wejdź do trybu budowania (ogród), możesz sadzić rośliny gdzie chcesz

Kody nadesłał Junior



Co prawda samochód ci nie ucieknie, ale jeśli nie pójdziesz do pracy, to najprawdopodobniej zostaniesz wylany

101 PORAD DOBREJ BABCI SIM



Sim musi utrzymywać towarzyskie kontakty. Pamiętaj o zapraszaniu znajomych i przyjaciół na pogawędki

1. Urządzając własny dom, pamiętaj o urządzeniach sanitarnych. Nie zapomnij o nabyciu podstawowych mebli – przede wszystkim lodówki, kuchni i zlewu. Powinieneś kupić także szafkę lub jakiś blat, aby Sim miał gdzie przygotowywać posiłki.

2. Idealna rodzina to 2 + 1, czyli dwoje dorosłych rodziców i jedno dziecko. Rodzice zarabiają wówczas dużo pieniędzy i utrzymują dom, a mały Sim może robić prace domowe.

3. Pamiętaj, aby dbać o prawidłowy rozwój małych dzieci. Muszą mieć swój pokój, bawić się, a także uczyć. Jeśli im tego nie zapewnisz – trafią do szkół specjalnych.

4. Pamiętaj, że gdy budujesz basen – wybuduj także wyjście z niego. Inaczej Sim się utopi.

5. Pamiętaj, aby nie spóźniać się do pracy, bo stracisz źródło utrzymania. Aby obudzić się dostatecznie wcześnie, kup budzik z alarmem.

6. Pamiętaj, abyś starannie aranżować wystrój simowych mieszkań. Jeśli są duże, powinny zostać ciasno umeblowane – inaczej droga do WC zajmie Simowi pół dnia.

7. Pamiętaj, aby nie zamurowywać Sima w pomieszczeniu bez drzwi. Niestety – udusi się z braku powietrza.

Dobra Babcia Simowa

KILKA PRZYDATNYCH TRICKÓW



Dom możesz urządzić jak chcesz. Może być futurystyczny. Jednak musi mieć łazienkę i urządzenia sanitarne

1. Jak podłożyć własną muzykę do THE SIMS?

Jak się okazuje jest to proste. Musisz po prostu przygotować własne utwory muzyczne w formacie MP3. Jeśli chcesz, żeby Simy mogły słuchać ich w radiu skopiuj je do jednego z katalogów znajdujących się w TheSims\Music\Stations – odpowiadają one rodzajom audycji, jakich można posłuchać w radio. Natomiast jeśli chcesz sam słuchać ich podczas budowy domu lub kupowania mebli, to przegraj je do odpowiedniego folderu w TheSims\Music\Modes.

UWAGA! Program korzysta z plików *.MP3 dostępnych na płycie CD, tylko w przypadku gdy odpowiedni katalog na twardym dysku jest pusty. Jeśli nagrałeś w jednym z „muzycznych" katalogów własne pliki *.MP3, to aby korzystać z tych dostarczonych z grą, musisz w zmodyfikowanym katalogu utworzyć skróty do nich. (Odszukaj je na płycie TheSims i przeciągnij prawym przyciskiem myszy do tego katalogu, a następnie wybierz opcję Utwórz Skrót).

2. Pomyłka przy budowie

Jeśli pomyliłeś się w czasie budowy domu, nie wpadaj w panikę. Wystarczy, abyś w trybie budowania wcisnął klawisz CTRL i kliknął na nowo zbudowane elementy ścian, a natychmiast zostaną one usunięte. W ten sposób możesz naprawić błędy, które powstały w czasie nieprzemyślanej rozbudowy domku.

3. Co zrobić, gdy... nic nie można zrobić?

Niektórzy Simowie nie mogą nic zrobić z pewnymi przedmiotami. Np. dzieci nie bądą piły kawy. Nie wszystkie postacie mogą zatem wykonywać skomplikowane polecenia.

4. Dzień wolny

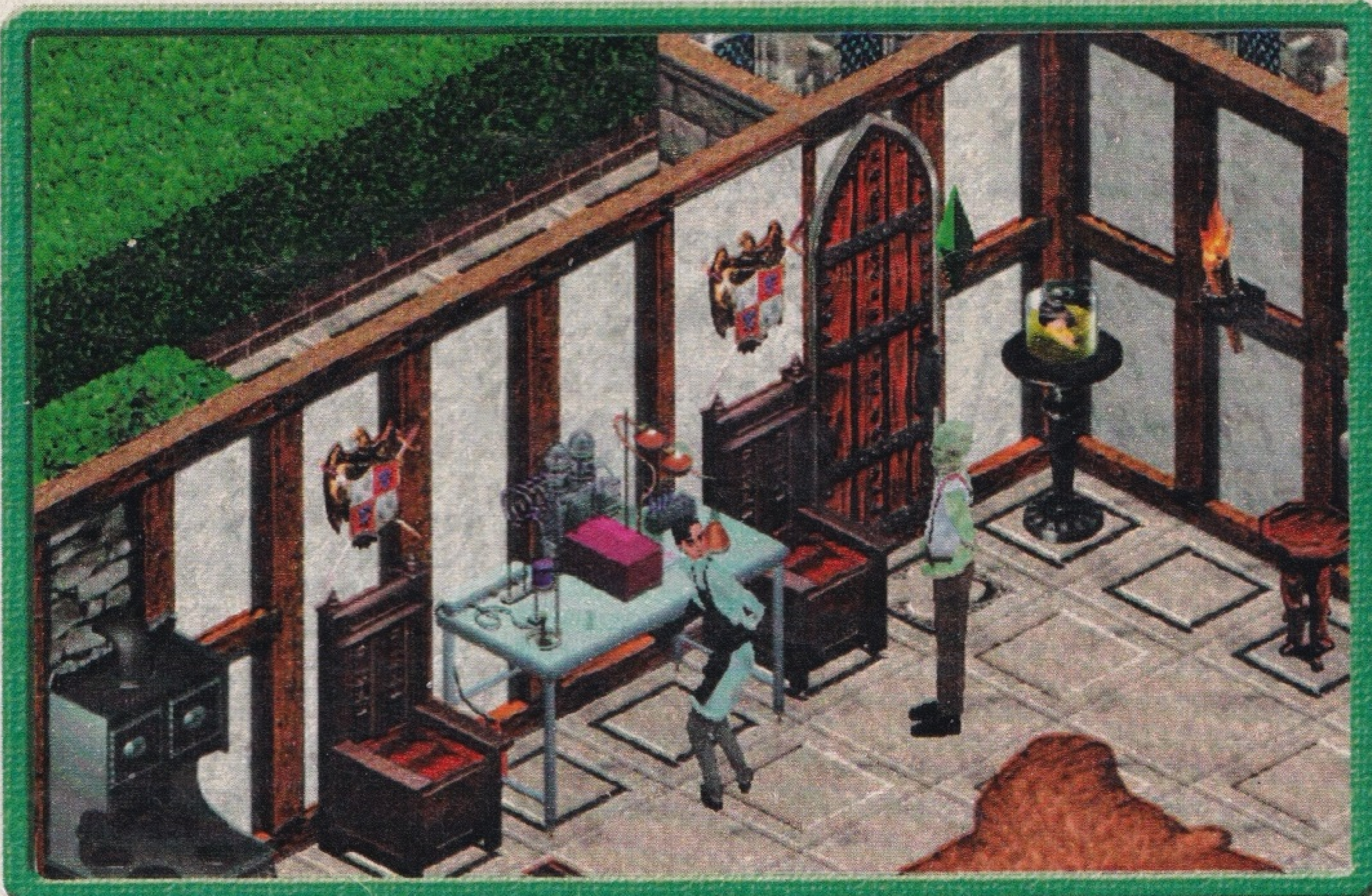
Simowie potrzebują wypoczynku tak jak każdy z nas. Dlatego czasami możesz dać im dzień wolny, czyli po prostu nie pójść do pracy. Pamiętaj jednak, że możesz tak uczynić tylko raz na jakiś czas. Jeśli nie będzie cię w pracy przez następny dzień, zadzwoni twój szef i przekaże ci niemiłą nowinę: jesteś zwolniony!

5. Zużyty sprzęt

Niestety, kupiony do simowego domku sprzęt szybko się zużywa. Jest jednak pewien sposób, aby nie tracić na starzejących się komputerach i radiach. Wystarczy po prostu kupować sprzęt rano, a potem sprzedawać każdego wieczora. W tak krótkim czasie sprzęt nie straci na wartości, a ty odzyskasz pieniądze. Pamiętaj jednak, że operacja ta musi zostać dokonana w ciągu JEDNEGO dnia!

6. Wymiana sprzętu

Pamiętaj, że Simowie lubią drogi i nowoczesny sprzęt. Jeśli tylko możesz, w miarę możliwości musisz powymieniać tanie sprzęty oraz meble na droższe i bardziej wykwintne. Lepiej pozbyć się kilku tanich rzeczy i kupić jedną drogą, która z pewnością ucieszy twoich podopiecznych. No i niewątpliwie sąsiedzi będą mieli o czym mówić.



Jeśli masz teleskop, to być może do twoich Simów przyjdą w odwiedziny ufoki. Uważaj! To nasi starsi bracia w rozumie

ŻYCIE TO NIE BAJKA

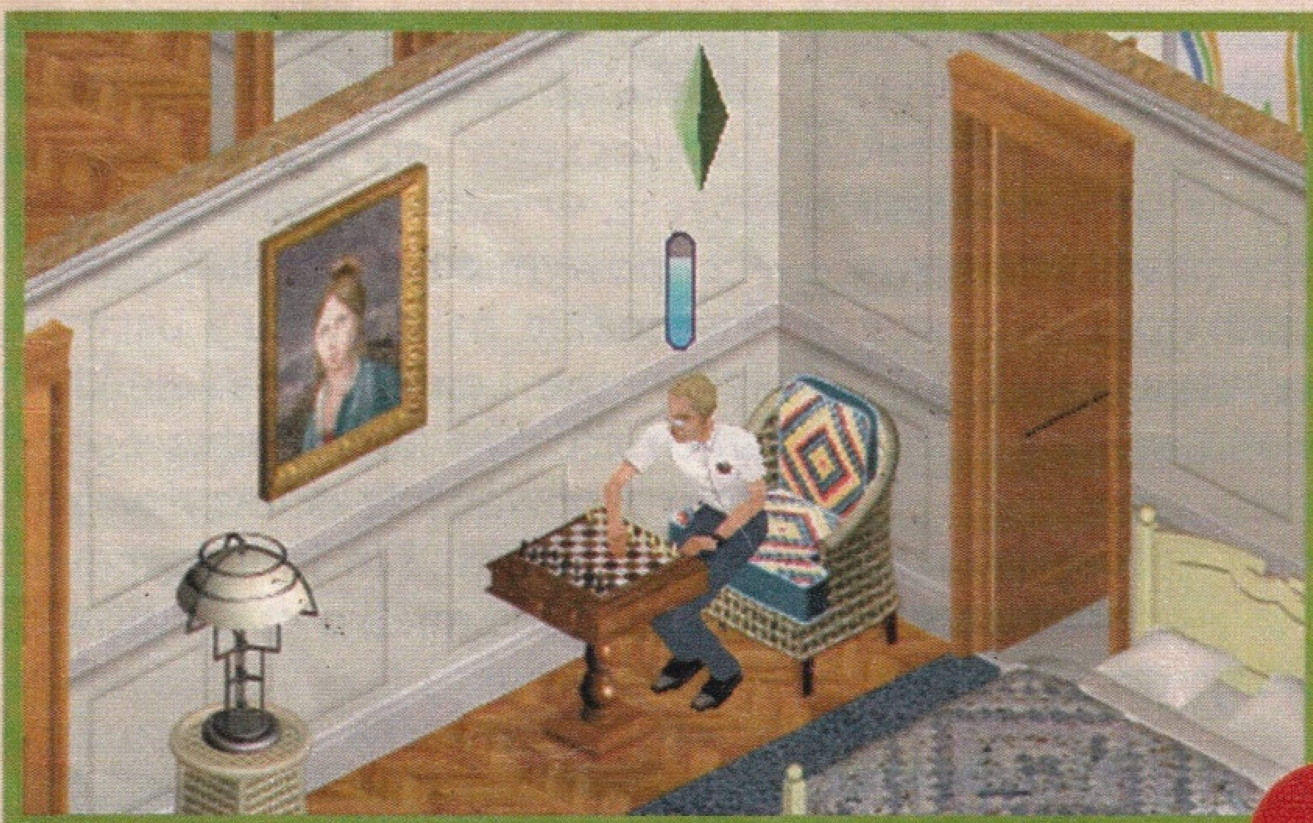
1. Kto nie pracuje – ten nie je

Każdy Sim musi mieć pracę. Zapewnia ona dochody, za które może kupować nowe meble i rozbudowywać swoje mieszkanie. Pracę można znaleźć za pośrednictwem gazety (1 oferta) lub komputera (3 oferty).

Niestety, praca przeszkadza w życiu towarzyskim, albowiem zajmuje bardzo dużo czasu. Dlatego najlepiej znaleźć taką, która przyniesie godziwe pieniądze i umożliwi normalne życie towarzyskie. Dla początkującego Sima najlepsza praca to kariera wojskowego. Po pierwsze praca zaczyna się już o 5.00, ale trwa do godziny 12.00. Trzeba zatem wstać wcześnie, ale ile później zostaje czasu na życie towarzyskie.



2. Smutny Sim – to zły Sim



Pamiętaj, aby w czasie gry co jakiś czas spoglądać na wskaźniki. Aby nie popaść w przygnębienie, twój Sim musi regularnie zapraszać znajomych i odwiedzać ich, powinien także czytać książki i oglądać telewizję, a także słuchać muzyki. Dlatego jeśli zaczynasz grę, powinieneś kupić telewizor, telefon i jakiś tani odtwarzacz lub radio. Co prawda twój ludek sam potrafi zająć się sobą (korzystając z kupionych mu drogich zabawek), ale czasem powinieneś wynajdywać mu nowe rozrywki.

3. Sim – domator

Pamiętaj też, że twój podpieczny musi co jakiś czas mieć spokój – najlepiej posadzić go w fotelu, aby jakiś czas posiedział lub też po prostu pozwolić mu na drzemkę. Dlatego też zadbaj, aby przychodzący non-stop sąsiedzi skutecznie nie zepsuli humoru gospodarzowi (pamiętaj, że goście potrafią bez żadnego skrępowania pałętać się po twoim domu, zwiedzając jej zakątki w czasie, gdy ty załatwiasz swoje potrzeby simologiczne). Również rodzinna kąpiel poprawi nastrój Sima.



Koszmar z ulicy Simów

Celem gry jest oczywiście maksymalne uszczęśliwienie twojej gromadki Simów, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby czasem odreagować na nich swoje frustracje.

ZAPAŁKI + SIM = PIECZEŃ?

Już w szkole uczyli, aby nie bawić się zapałkami. Jednak Simy to istoty głupiutkie i bez sprzeciwu wykonają każde twoje życzenie. Jeśli chcesz trochę podgrzać atmosferę, każ Simowi rozpalić ogień w kominku, a następnie zastaw go meblami tak, aby nie mógł odejść od paleniska. Ojoj... robi się gorąco!

METODA ŚREDNIOWIECZNA

W dawnych czasach modne było zamurowywanie żywcem np. niewiernej małżonki. Ciekawe, jak wyglądałoby to dzisiaj...Wybuduj długi korytarz i każ Simce wejść do niego. Gdy biedaczka będzie spacerowała, zamuruj wyjścia. I jeszcze jedno – żadna kobieta nie wytrzyma bez telenowel, możesz więc wstawić jej telewizor. Teraz poczekaj parę simowych dni na efekt.

JAK DOBRZE MIEĆ SĄSIADA...

Jeśli twoi Simosąsiedzi działają ci na nerwy, możesz skutecznie się ich pozbyć. W tym celu wybuduj basenik (nie musi być supereleganckí, ważne, aby nie miał drabinki wyjściowej). Zagoń swoją rodzinkę do kąpieli, zostawiając jednego Sima na brzegu. Gdy pojawią się goście, zachęć ich do relaksującej kąpieli (wskakując samemu do basenu, co za poświęcenie!). Po kilku dniach ujrzysz coś miłego...

ZABAWY Z PRĄDEM

Zastanawiałeś się, dlaczego nie należy suszyć włosów w wannie? Simy nie mają skomplikowanych problemów. Poczekaj, aż w łazience przepali się żarówka. Namów Sima na romantyczną kąpiel w ciemnościach, a gdy już się wypluska, każ mu zmienić żarówkę. Brrrr... Szok (elektryczny) dostarczy biedakowi niezapomnianych wrażeń.

NOCNE KOSZMARY

Każdy musi spać, inaczej długo nie wytrzyma – podobno zdrowy człowiek wymaga około 8 godzin snu. Jednak dla twoich Simów to zbytek łaski. Jak się tylko położą, obudź je. Nie wolno spać. Nie teraz. Gdyby niegrzeczny Sim dalej chciał spać, utrudniaj mu to w każdy możliwy sposób. O! Usnął, usnął... na podłodze, tam gdzie stał!

4. Złodzieje i Strażacy

Niestety, życie to nie bajka, pamiętaj więc, aby w domu zainstalować alarm. W przeciwnym razie masz małe szanse na schwytanie złodzieja. Niestety, w mieście Simów policja przyjeżdża zawsze zbyt późno.

To samo można powiedzieć w kwestii pożarów. Simowie nie mogą się bawić zapałkami! Dorośli Simowie mogą próbować gasić ogień. Można też spróbować wezwać straż pożarną. Najlepiej jednak zakupić dla domu alarm przeciwpożarowy.





5. Jak odwiedzać gości

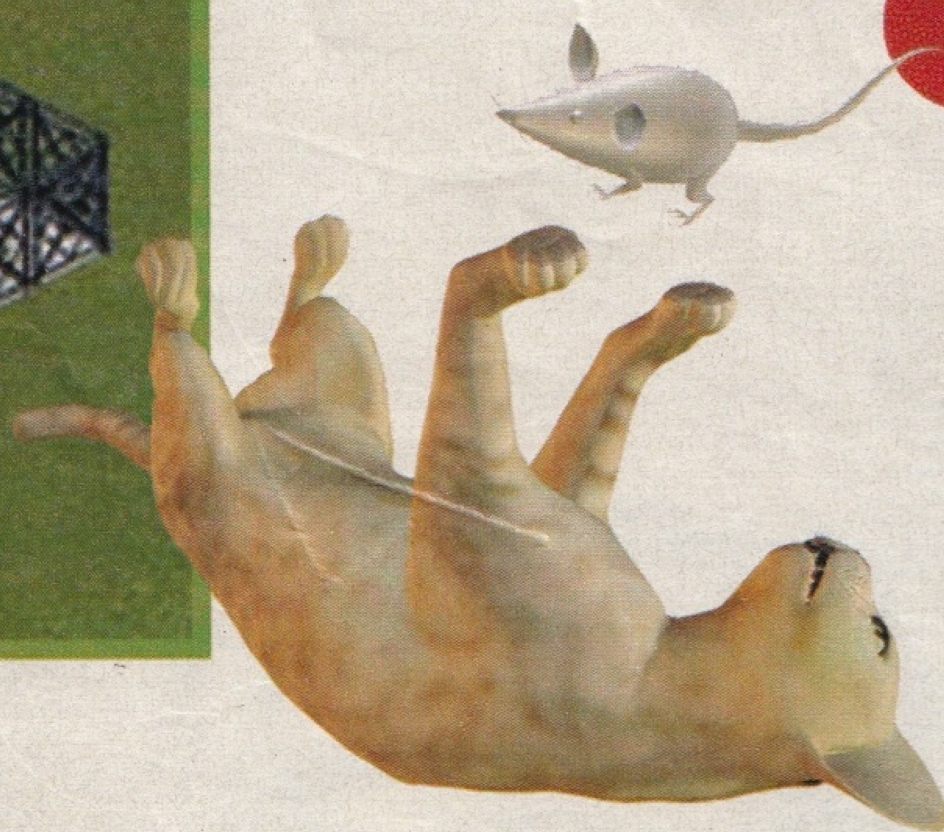
Bardzo prosto. Wystarczy tylko przejść do ogólnego widoku osiedla Simów, wejść do domu, do którego ma się udać twój Sim, a następnie zadzwonić do wybranych Simów i zaprosić ich w gościnę.



6. Czas

Czas w Świecie Simów w zasadzie nie upływa. Wprawdzie mijają kolejne dni i noce, ale twój Sim nigdy się nie zestarzeje. Niestety, dotyczy to wszystkich. Jeśli rodzina się powiększy, niemowlęta przekształcą się w dzieci, ale dzieci nigdy nie dorosną. Zawsze pozostaną małe i wesołe.

Pamiętaj, aby dbać o potomstwo – pilnować, by się uczyło, chodziło do szkoły i aby miało dużo zajęć. Nie zapomnij także o zabawie.







7. Jak się pokłócić

Oczywiście Simowie mogą się kłócić. Jeśli kogoś nie lubisz, możesz go obrazić, wyprosić z domu albo po prostu wszcząć bójkę. Pamiętaj, aby na początku gry nie mieć zbyt wielu znajomych. Jeśli od razu zaprzyjaźnisz się ze wszystkimi w okolicy, będą przychodzić do ciebie bez przerwy i zanudzać gadaniem. Dlatego najlepiej wybrać sobie na początku dwóch, góra trzech przyjaciół.



8. Sny Sima

Tak naprawdę, gdy Sim śpi, możesz podejrzeć jego myśli. Zrobisz mu wielką przyjemność, jeśli kupisz coś, o czym od dawna marzył. Pamiętaj oczywiście, aby Sim miał swój kącik do spania i mógł się wyspać. Inaczej w pewnym momencie padnie i zaśnie – niezależnie od konsekwencji. Jeśli zaśpi i nie wstanie wcześnie – może stracić pracę.

